The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN

I. évfolyam 4. szám Ára: 500,-Ft

1999. JÚNIUS

MAC AMIGÁN

Szoftver

- Shapeshifter
- Photoscope
- Fantastic Dreams
- BOS
- Red Hat Linux PPC

Hardver

- Winner Fast ATA
- IdeFix Express

Egyebek

- Mekka party report
- Apróhirdetés
- Hírek
- CD ajánló
- WWW tallózó
- Játék



Elkerültük egymást?



1999. JANUÁR

COMPUTER '98 - A VÁSÁR
Hardver Cyberstorm PPC tuning
Felhasználói
MakeCD, Digibooster
Hálózat Amigával
Internet Yam - AmIrc
MAC (55) Alapozás, Internet
Treasure Island
Játék Imperator, Foundation
Nosztalgia
Death or Glory
Hírek, apróhirdetés, játék



1999. MÁRCIUS

WET - a legnedvesebb játék

Szoftver
- Ibrowse 1.22
- ArtEffect 2.6
- PGP 5.0
- Quake konzol

Hardver
- Scandoubler
- Kylwalda
- Turbo MKIII

Miegyéb
- Party riportok
- CD melléklet
- Levelező rovat
- Apróhirdetés
- Hírek
- Játék



1999. ÁPRILIS

LINUX AMIGÁN

Szoftver
- Candy Factory Pro
- Scantek
- Evil's Doom
- Lightwave
- Warcraft
- APUS
- Amiga Writer
- Debian

Hardver
- BVision teszt
- Új PPC kártyák
- Scanexpress 6000

Miegyéb
- Apróhirdetés
- Hírek
- Játék

Az AmigaVilág 1., 2. és 3. számát, valamint a 99/1-es és 2-es CD mellékletet megrendelheted címünkön, illetve megvásárolhatod az amigás üzletek valamelyikében

Az első szám tartalmából:
Új Amigás magazinok - MakeCD interjú - Digibooster pro [1] - Ppaint workshop [1] - Hálózatépítés AmiTCP-vel - Imperator tippek - Foundation interjú - Quake / Malice - Cheat corner - Ambermoon - Death or Glory - Mac sarok (benne internetezés MAC emulátorral. Muppet treasure island) - Cyberstorm PPC tuning - PPC gyakran ismételt kérdések - PC-s floppy átalakítása Amigához - Yam [1] - FTP e-maillel - AmIRC [1] - WWW ajánló
A második szám tartalmából:
ArtEffect [1] - Digibooster [2] - Hálózatépítés [2] - Ppaint workshop [2] - Amiga E [1] - WET - Quake konzol parancsok - Mac alapok [2] - Muppet Treasure Island [2] - Turbo MK III 1230 turbokártya - Kylwalda - Viper 520CD - A500 kapcsolási rajz [1] - Multivision scandoubler - Civilization tippek - PGP - IBrowse [1] - Yam [2] - Amirc [2]
A harmadik szám tartalmából:
Amiga Writer - Candy Factory PRO - Linux PPC - Lightwave workshop - Amiga E [2] - Digibooster [3] - Hálózatok Amigával [3] - Debian Linux - Scannelés Amigával - ArtEffect [2] - Evil's Doom [1] - Tales of Tamar - Warcraft - Guinness enciklopédia - Amiga hardver GYIK - BVision teszt - Új PPC kártyák a Phase5-től - Mustek Scanexpress - Kapcsolási rajz [2] - Amiga Theme - Foundation - Red Hat Linux - HTML oldalak: ClickBoom, Haage&Partner, Czech Amiga news, AmigaNutta - Freemail - Ibrowse [2] - Amirc [3] - Blitzblank - Modem display - MSWordview - Random fantasy name construction set - Cache2dir - Killhappy - Ripley - ScreentoIFF
A CD#1 tartalmából:
demok: Arteffect 2.6 - Cycas - DigiboosterPro - Tornado3D; kiegészítők: AmigaAMP skinek, internet fontok, magyar katalógusok; Játékok: Pulsator, Wasted Dreams, Moonbases, Gamesmith, Gilbert goodmate, Strangers, Virtual karting 2, Abuse, Brickfast, Heretic; Játék patch-ek: Foundation update. WET. Shadow of the third moon, Pirates edit, CivEd: Raytrace és clipart képek, textúrák. Macintosh programok: WarpOS, Warp3D. Desco zenek

MEGJELENT AZ AMIGAVILÁG CD#2!
A TARTALMÁRÓL
A MAGAZINBAN OLVASHATSZ.





Júniusi gondolatok

Most azonnal lapozz a 32. oldalra!
Megvolt? Akkor kezdhetjük...
Remélem, még van időd a szendvicsek és az Amigád becsomagolására. A Fuck-Ya partyn minden, magára valamit is adó Amigásnak kötelező megjelennie! Aki nem volt még partyn, az jöjjön el és próbálja ki, milyen érzés órákon át pc-mentes arcok között lenni, aki pedig már volt ilyen helyen, azt valószínűleg nem nagyon kell noszogatni.
Mostani számunkat duplára terveztük, de közbejött egy nagy rakás dolog: a T. cikkírók (khm.), a Party közelsége, sőt, még a katolikus egyház is (pünkösd hétfőn nem dolgozik a nyomda...)! Mindezek miatt csak másfél számnyi anyag gyűlt össze időben. Több cikket is ki kellett hagynunk (sajnos), ezek mennek a következő számba, ami szeptemberben jelenik meg. Sajnos a nyomda nyári szünetet tart (és mi is megyünk Hawaiira az előfizetésekből), ezért van szükség a hosszú pauzára.
A múltkori BSA-t népszerűsítő írásunkra elég sokan reagáltatok, és érdekesmód senki sem védte őket foggal-körömmel... Hogy mennyire nem vagyunk egyedül, azt az itt bemutatott plakát is igazolja - ezt lelkes pc-sek készítették és terjesztik Budapest-szerte. Kaptunk ezenkívül egy nyílt levelet is, valahol hátrébb olvashatjátok.



Ha nem látszana jól a képen: balra a microsoft pincsikutyája fenyegeti bilinccsel a számítógépesek 99,5%-át, jobbra pedig az ingyenes operációs rendszert népszerűsítő Linux-pingvint láthatjátok. (Persze az Amiga OS is ingyen jár a géphez...)
Sokan szidtátok a tördelést - tessék, most megint változtattunk rajta. (Ez a szám kicsit zsúfolt lett, mivel megpróbáltuk mind a másfél számot beszorítani a 64 oldalba - lehet írni a kritikákat.)
Most pedig egy helyreigazítás: a törd. folyton beledumál mindenbe - ez természetes. Csakhogy MrZ állítása szerint aki nokedliszaggatóval csinál sztrapacskát, az egy félművelt barbár. Nos, a törd. ezúton értesít mindenkit: a sztrapacska kanállal szaggatva az igazi. Mentségére szolgál, hogy a sztrapacska egyik őshazájában (ha úgy tetszik: fellegvárában) többször is fogyasztott ilyet, és ott bizony nokedliméretű darabkákból állt. Azt viszont nem lehet harapni, ami a maximális élvezet egyik alapfeltétele..
Ja, volt még egy vélemény (emailben jött), aki ezt megfejti, írja már meg nekünk is, mit jelenthet...
„...de NAM GAZ
sott
JO
JO
JO"

MINDENFÉLE

FELHASZNÁLÓI

INTERNET

HARDVER

CD AJÁNLÓ

WWW TALLÓZÓ

MAC SAROK

PD/SHAREWARE

PowerStation for ImageFX

A Nova Design végre-valahára árulni kezdte a PowerStation névre hallgató kiegészítő csomagot az ImageFX-hez.

A PowerStation nem más, mint egy csomag ImageFX modul, amely közvetlenül a PPC processzorral dolgozik. Ezzel átlagosan tízszeres sebességnövekedést érhetsz el egy 60/50-es processzorhoz képest. A legtöbb esetben az effektek gyakorlatilag azonnal elkészülnek.

A PowerStation már az Amiga '99 show-n is tömegeket vonzott St. Louis-ban, és a rengeteg előrendelés alapján úgy tűnik, igazi kasszasiker lesz belőle.

A PPC modulok használatához legalább 3.2-es IMFX-re lesz szükséged. Ez az első, PPC-re átírt sorozat a következő modulokat tartalmazza:

Bubble - tetszőleges számú buborékot hoz létre a képen. A buborékok színét beállíthatod, és



kívánságra még animációt is készíthetsz belőlük. Tengerfenékhez, pezsgőspohárhoz, OSCAR hatása alatti képekhez kiválóan alkalmas.

Fire - az egyik legnépszerűbb effekt. Készíthetsz vele imbolygó fényű gyertyalángot, gázkitöréskor fellobbanó tüzet, égő erdőt és még egy rakás másikat. Az összes paraméter animálható, kezelése egyszerű tolókákkal történik.

Clouds - Ezt nemrég adták hozzá az ImageFX-hez. Lenyűgöző, többszintű (!) fraktál-felhőket hoz létre. Ugyancsak alkalmas köd vagy füst létrehozására is a képek előtt.

Liquid - a képet tekeri-csavarja, mintha víz alatt látnád. Videofilm képkockáira réeresztve egészen érdekes hatásokat érhetsz el vele. (látta valaki a U2 "Mysterious ways" klipjét? Na az pont ilyen.)

FXForge - Mivel ugyanazt a képletet használja, mint a Photoshop Filter Factory nevű csomagja, gyakorlatilag végtelen számú effektet hozhatsz létre ennek matematikai képleteivel. Legyen az szín-effekt, elmosás, villám - minden lehetséges. Ráadásul ezrével találsz hozzá kész effekteket, mivel teljesen kompatibilis az említett Filter Factory-val. (Az Ao CD2-n találsz többszáz ilyet.)

Gaussian Blur - Rengeteg képfeldolgozó trükk kiindulópontja. Ez a PPC verzió elképesztően gyorsan adja hozzá a képhez.

JPEG Loader/Saver - Az ArtEffect cikkben láthatjátok, mennyi ideig is tart egy komolyabb méretű kép betöltése - illetve csak tartott, mert itt a PPC változat!

A csomag úgy száz dollár körüli áron kerül a piacra - ez nem sok, ha figyelembe vesszük azt, hogy egy csomó munkafázis tizedannyi időt vesz vele igénybe.

A csomag PowerUp alá készült, de állítólag a WarpUp emulátorával is kiválóan működik.

ImageFX

aMozilla hírek

Április 23-án az aMozillát készítő csapat IRC konferenciát tartott. Nettelen olvasóink kedvéért elmondom, hogy az irc konferencia nem más, mint egy IRC programmal meglátogatható beszélgetés. Adott időben ott találod a program készítőit és kérdéseket tehetsz fel nekik. Ez olyasmi, mint a közönségtalálkozó, csak épp nem kell személyesen ott lenni. A beszélgetésen elhangzott kérdéseket és válaszokat próbáltam kicsit rendszerezni. Elöljáróban annyit, hogy az aMozilla a szabaddát tett forrású Netscape Navigator amigás átirata. (A Netscape Navigator olyan jó böngésző, hogy a Microsoft mindent elkövet az őt kiadó cég tönkretételéért, többek között ezért is folyik ellene bírósági eljárás.)

- Mondj pár szót az aMozilla különleges lehetőségeiről!

- Ha weblapot készítesz vele, beállíthatod a saját transzfer-animációd, és a saját "activity" kapcsolód. Speciális változatok lesznek 030, 040, 060 és PPC processzorokhoz. Lesz IRC kliense is - a teljes lista igen hosszú, az biztos, hogy az aMozilla igen innovatív fejlesztés. Meggyőződésem, hogy az aMozilla lesz a legjobb böngésző, minden számítógépes platformot beleértve. Ezt az állítást valószínűleg sokan kétketve fogadják, én azonban rettenetesen izgatott vagyok a gondolatától is. Célunk, hogy az aMozilla a World of Amiga-n az AmigaOS3.5 részeként kerüljön piacra. Nemrég beszéltünk Bill McEwan-nel az Amigától, és úgy tűnik, ez az álom valóra fog válni.

- Mi a helyzet a pluginekkel, mint például a Realaudio és a RealVideo?

- Az aMozillaX támogatja a RealAudio-t, a RealVideot azonban nem. A többi böngészővel ellentétben ez belső támogatás lesz, nem pedig plugin-en keresztüli.

- Mi a helyzet a JAVA-val?

- Lesz hozzá Java, de még nem döntöttük el, melyik változatot alkalmazzuk majd.

- A képek dekódolását végző programrészeket is portoljátok c-ről, vagy újakat írtok?

- Az image library-ket mi írtuk újra nulláról, hogy a lehető leggyorsabbak lehessenek.

- Nem félték, hogy egy ingyenes böngésző kiadásával tönkreteszitek azt a néhány amigás céget, amelyik az amúgy is elég instabil piacon kíván megélni saját böngészőjével (Ibrowse, Voyager)?

- Szerintünk az amigás piac amúgy sem tud eltartani három, pénzbe kerülő böngészőt - és tiszteletben kell tartanunk, hogy ez egy szabad piac.

- Mondj valamit a PPC támogatásról és a hardverkövetelményekről.

- Az első változatban az image library-k ppc-s változatban is a csomagban lesznek (ezek végzik a képek megjelenítését, az egyik legszámításigényesebb műveletet böngészés során). Az augusztusban megjelenő második változatban már natív PPC változat is lesz. A minimális hardver a futtatáshoz: 30-as processzor, 8MB ram. Az ajánlott konfiguráció pedig egy 40-es processzor és 16MB ram.

- Mikor jelenik meg az első változat?

- Két-három héten belül feltesszük az Aminetre az első verziót.

- Össze fog-e ütközni az OS3.5-tel?

- Nem, sőt, próbálunk olyan változattal szolgálni, ami az új lehetőségeet (pl. Reaction system) kihasználja.

- Lesz hozzá IRC kliens?

- Igen, egy JAVA IRC kliens.

- Mi a helyzet a VRLM, ActiveX, Shockwave támogatással? Milyen állományformátumokat támogat a program alapból, és melyeket a datatype-okkal?

- Először a VRML és Shockwave támogatás készül el. Az ActiveX-nek csak windows alatt van értelme. Belső értelmező lesz a következő formátumokhoz: PNG, GIF, IFF, JPEG, XBM.

- Lesz-e kereskedelmi változat?

- Az aMozilla mindig is ingyenes lesz.

- Milyen GUIja lesz?

- Az első változatnak MUI felülete lesz. Később fejlesztünk Reaction Interface-t is (ez a 3.5-ös OS része lesz).

- Be lesz építve HTTPResume funkció? (Ez az, amelyik a megszakadt letöltéseket később folytatni is tudja, nem kell újra elölről kezdeni.)

- A mi download motorunk lesz a legintelligensebb és a leghatékonyabb az összes létező között, bármely platformot beleértve.

- Az eredeti Mozilla lassú, tele van hibával. Hogyan lehetséges, hogy egy sokkal kisebb fejlesztőcsapat átveszi az óriási forráskódot, kibogozza, és egy sokkal jobbat hoz ki belőle?

- Úgy lehetséges, hogy mi nem csak simán átírjuk Amigára a Mozillát. A mostani változatok igen gyorsak, és elég meggyőző az a lista, ami felsorolja, mi mindent tudnak.

- Milyen gyors lesz a böngésző rész? Támogatja majd a HTML v4.0-át?

- A html motor támogatja a HTML4.0-át, beleértve a CSS1, CSS2, XML, DOM, EcmaScript-et is.

- Jó lenne egy "GetAllHTML" funkció, vagyis amikor egy oldalt nézegetsz, a többi már jöhetne is le a gépedre.

- Lesz egy ilyen funkció. Előre kiválasztod, melyik oldalakra leszel ma kiváncsi, és miközben az elsőt nézegeted, a többi is jön lefelé a gépedre.

- Mi a helyzet az SSL-lel? (Ez a feltétele többek között a biztonságos vásárlásnak interneten.)

- Lesz SSL támogatás.

- Hát Arexx? És MPEG támogatás?

- Igen erőteljes arexx plugin interfészt készítettünk a szabványos plugin-en túl. Az aMozilla beépített MPEG audio és video támogatással is rendelkezik.

- A Java beépített vagy külső program lesz?

- A Java külső lesz.

- Ki írja majd?

- Jelenleg próbálunk választani a lehetőségek közül. Talán készítünk egy sajátot, talán egy másik JVM-et használunk fel.

- Támogatja-e a program a háttérzenét (midi, mod)?

- Igen, mindkettőt támogatja.

- Mikor próbálhatjuk ki az első béta változatot?

- Két-három héten belül (tehát mire ez a mag adásba kerül, elvileg elérhető lesz...)

- Hogyan tervezitek a beépített email támogatást? Saját kliens programot írtok, vagy egy önálló programot építetek be (pl. a YAM-ot)?

- A Netscape Grendel Java Mail Client nevű programot írjuk át. Marcel Beck (a Yam szerzője) nem kíván velünk dolgozni.

- Tárgyaltok Holger Kruse-zal a JAVA-ról? (H.K. a Miami-n túl egy Java átiratot is készít.)

- Jelenleg vizsgáljuk a Java helyzetet. Jelenleg 4 alternatívánk van, Holger Daytoná-ja az egyik közülük.

- Lesz Newsreader támogatás?

- Nem. Használj NewsRog-ot, az tök jó.

- Kaptok valamiféle hivatalos támogatást (ember/pénz/felszerelés) a Netscape-től? Tudnak egyáltalán valamit az Amigáról?

- A Mozilla.org felajánlott egy szekciót a CVS szerverükön. Nemsokára ott is megjelenik néhány hír az átiratunkról.

- Lesz majd webszerver is a csomagban? Esetleg editorral, mint a FrontPage?

- Az aMozillaX egy teljesen intuitív (könnyen használható) beépített webszerverrel rendelkezik majd, mely használata opcionális. A második változatban egy szerkesztő is lesz.

- Opcionális? Hogy érted ezt?

- Úgy, hogy nem kell majd futtatnod ezt a részt, ha biztonsági okokból ódzkodnál tőle.

- Kívánjátok támogatni a következő generációs Amigákat?

- Ez majd idővel kiderül.

- Egy javaslat: mi lenne, ha a kapcsolók kinézetét egy stílusgyűjteményből választhatnánk ki?

- A v2.0-ában már benne lesz a GTK motor, amellyel használhatsz "témákat".

- Támogatja a grafikus kártyákat?

- igen.

- Támogatja a webkamerákat?

- Igen.

- Támogatja a java plugineket?

- Igen.

- Támogatja a http 1.1 kéréseket?

- Igen.

- Tartalmazza a Netscape összes, böngésző-specifikus dolgát?

- Igen.

- Milyen compilert használtok munkátok során? Közzé teszitek a forráskódot még a végső változat megjelenése előtt?

- A StormC-t használjuk, amit a Haage&Partner ajándékozott nekünk. A forrást az első béta-verzióval együtt tesszük elérhetővé. A forrás teljesen szabad lesz.

- Mi a helyzet a nemzeti karakterekkel, mint pl. a cseh, lengyel?

- Minden működni fog az arabot és a hébert kivéve.

- Hogyan érhető majd el a forráskód?

- FTP-n letöltheted tőlünk, és a CVS szerverről is.

- Hányan dolgoztok jelenleg ezen a projekten? Hogyan finanszírozzátok a további változatokat?

- Nyolc fejlesztő dolgozik az aMozillán, és összesen tizenöten a Free Amiga projekten. Mindannyian ingyen dolgozunk.

- Lesz értelme az optimalizált változatoknak?

- Igen, az optimalizált verziók gyorsabbak lesznek. Egy 060-as processzor már iszonyú gyors lesz hozzá.

_ Az aMozilla webszerverét könnyű lesz használni? Olyan lesz, mint az Apache?

- Igen könnyű lesz. Mindössze ki kell választanod a könyvtárat és az index állományt és kész. A többi már a program dolga.

- A Netscape 5-öst is portoljátok Amigára?

- Az aMozillaX lesz olyan jó, mint a Netscape 5.0 - de nem lesz hivatalosan az N5.

- Használhatom majd a régi kedvencek listáimat a Voyagerből, Ibrowse-ból?

- Igen. A mi "Könyvjelző" programunk igen meggyőző lesz. Képes lesz önállóan is működni, akár a Cmanager. Persze használhatod majd a ContactManagert is, de a miénk jobb lesz.

- Tudom, hogy további projekteken is dolgoztok (a Free Amiga project), mint például a GTK, SANE, GIMP. Mik ezek?

- A GTK olyasmi Linuxon, mint nálunk a MUI. A SANE egy scanner driver rendszer, ami támogatja a TWAINt. A GIMP pedig olyan, mint a Photoshop, csak épp ingyenes. Ezekből mind lesz amigás változat.

- Nem félsz, hogy valaki felhasználja a kódod, és csinál egy saját böngészőt?

- Ha ilyet tesz valaki, neki is szabaddá kell tennie a forráskódot - a Netscape ezzel a feltétellel tette szabaddá az övét.

- Mit szólsz egy beépített IRC és Telnet klienshez? Jó lenne egy levelezőlista-menedzser is, mint amilyen a Thor.

- Lesz beépített IRC, és most fontolgatjuk, hogy hozzácsapunk egy WinZIP-szerű programot. A levlistakezelés nem hinném, hogy a böngésző feladata lenne.

- Támogatjátok az AmiTCP-t, a Miamit? Vagy lesz egy beépített saját? Mi lenne, ha lenne a képernyőn egy "Internet" feliratú ikon, amire kattintva felcsatlakozna az internetre, mielőtt elindítja az aMozillát - mint vindózon.

- Minden TCP stack támogatva lesz, és igen, lesz egy ilyen lehetőség az ikonnal.

- Remélem, nem tartalmaz majd túl sokmindent a program, hogy aztán lassú legyen...

- Minden csak opcionális, nem lesz kötelező használni őket.

NAPALM

Megjelent a Napalmhoz az 1.3-as patch. Ezt a regisztrált vásárlók tölthetik le a ClickBoom site-ról (a kalóz verziók tulajdonosai ilyen kiszolgálásra nem nagyon számíthatnak...). A másik, Napalmhoz kapcsolódó hír, hogy végre itthon is kapható a CD (mind a két amigás boltban). Igaz, ez minden idők legdrágább amigás játéka, de ha valamit érdemes megvenni eredetiben, akkor az a Napalm. Már készül a fél magazint megtöltő giga-leírás minden idők legjobb amigás stratégiai játékáról.

500 PPC-s kódtörő

Az Amiga RC5 Team immár 500 PPC-s tagot számlál. A nagy sikkerre való tekintettel a 68k-s és a PowerUp-os változat után elkezdték fejleszteni a WarpUp-os verziót is. A legtöbb amigás egyébként rögtön bootoláskor elindítja a klienst, hadd számoljon, míg ő a 68k-s processzorral dolgozik. Az összesítések szerint az amigások alkotják a harmadik legnagyobb létszámú törőcsoportot, az összes szempontot figyelembe véve pedig hatodikak. Ez - ha másra nem is - azért jó, mert naponta sokezer számítógépes látja a listán az Amiga PPC feliratot. (Ha valaki még nem hallott róla: az egész móka arról szól, hogy egy bizonyos titkosított adatot kell erőből, azaz a kombinációkon egyenként végigmenve megfejteni. Egy cég szép jutalmat ajánlott fel annak, aki elsőként megfejti. Ehhez inkább szerencse, mint erős gép kell..

További info:
rc5@amiga.cistron.nl

WarpUP Release 4

Megjelent a WarpOS 4-es számú verziója. Ez a változat voltaképp az előző továbbfejlesztett verziója, forradalmian új változások nincsenek benne. Főleg a fejlesztők kívánságait vették figyelembe, az új változattal talán könnyebb lesz a projekteket elkészíteni.

A WarpUp hidat szeretne verni a két PPC világ közé (most gonoszkodva megjegyezhetném, hogy nekik köszönhetjük a szakadékot, most meg büszkén mondják, hogy a probléma megoldódni látszik). Frank Wille PowerUp emulációjának hozzáadásával lehetővé vált, hogy PowerUp-ra írt applikációkat futtassunk WarpUp alatt. Ezentúl tehát ezek a programok is kihasználhatják a WOS multitaszk lehetőségeit. Az új emulátor már kihasználja a most megjelent 4-es számú WOS lehetőségeit is.

A WarpOS memóriakezelése teljesen újra lett írva. Az új kezelés 4-5-ször gyorsabb, mint az előző változaté. Az olyan programok, amik intenzíven allokálják/deallokálják a memóriát a WOS függvényeit használva, komoly sebességnövekedésre számíthatnak.

Több hibát is kijavítottak, például ezentúl a BlizzardPPC-knél sem fordul elő, hogy a PUP terminálása után nem képes elindulni a WOS.

A csomagban lévő programokról

A WarpUp4 disztribúcióban benne található Frank Wille PowerUp emulációja. Az emuláció magva a ppc.library, amely - ellentétben a Phase5 eredeti ppc.libraryjával - működik WarpOS alatt is. Ezzel a módszerrel futathatod a PUP programokat a WOS elindítása után is. A PowerUP mostani verziója a 0.6-os, melyhez szükség van a WarpUp 4-re (azaz a powerpc.library v15-re).

Az emuláció még távolról sem tökéletes, ám néhány fontosabb szoftver már működik vele (pl. a CandyFactory).

Fontos eltérés a korábbi verziókhoz képest, hogy az env:powerpc/terminator értékét 2-esre állítja. Ez az érték biztosítja a WOS lehető legmegbízhatóbb működését. Ha Cyberstorm PPC tulaj vagy, az értéket állítsd nullára, ha a PowerUp emulációt szeretnéd használni. A BlizzardPPC tulajdonosoknak kicsit nehezebb dolguk lesz, pontos instrukciókat a "PowerUpEmu/README"-jében találtok.

A tools/BPPCFix program lehetővé teszi, hogy reboot után ne aktiválódjon automatikusan a ppc.library. Ezentúl tehát nem kell folyton terminálni, ha WOS programmal szeretnél dolgozni.

A WarpStat szintén ebben a

könyvtárban található, és arra szolgál, hogy a CPU leterheltségét mutassa - mindezt szép guival. A program MUI-t használ.

További info:
http://www.haage-partner.com

SHOGO Amigára

A Hyperion bejelentette, hogy a Digital Images-szel együttműködve megszerezte a Monolith nagyszerű játékának, a "Shogo"-nak a jogait az amigás változat elkészítésére.

A Shogo egy Quake-szerű high-end shooter, manga grafikával (a manga a beteglelkű, elfojtott szexuális problémákkal küszködő felnőttek kedvence, onnét lehet felismerni, hogy zöld és lila szemű gyereklányokat erőszakolnak benne zsákszám). A játék motorját a Monolith által kifejlesztett LithTech



engine jelenti (www.lith.com)

A megegyezés részeként a Hyperion először a Lithtech engine-t írja át Amigára, amely jelenleg a legfejlettebb a világon.

A Shogo futtatásához PPC Amiga szükséges (WarpOS-szel) és a Warp3D támogatásával ki fogja használni az összes 3D-s amigás kártyát.

A program előreláthatóan 1999 harmadik negyedévében jelenik meg.

A Hyperion csapat tagjai a Warp3D-t is készítő Thomas és Hans-Joerg Frieden, valamint



Christian Sauer, aki például a Descent készítésével szerzett hírnevet magának. Egy újonnan alakult helga-német szoftvercégről van tehát szó, amely kifejezetten a legfejlettebb PC játékok amigás átírásával foglalkozik majd.

Néhány szót a Shogoról: hasonló stílusa van, mint a Quake-nek vagy az Unreal-nek, mindez anime stílusú grafikával, némi Battlemech-es beütéssel.

További info:

http://www.shogo-mad.com
http://www.lithtech.com

A játék értékelései:
pc.ign.com/reviews/3561.html
www.lanparty.com/review/shogo.shtm

Rage of Mages

Nemcsak a Shogo kerül hamarosan az amigás merevlemezekre, hanem egy másik "nagy" pc-s játék, a Rage of mages is. Ezt is a Monolith Productions követte el. A játék egy valós idejű stratégiai játék, soksoksok varázslóval. A Sanios







Software elég régóta kísérletezett egy saját játékkal, aminek a neve Mage Wars lett volna. Végül úgy döntöttek, hogy mindenki jobban jár, ha a saját projekt helyett egy meglévő, kész játék átírásával próbálkoznak.

A történet a szokásos: sok a baj, van egy csodafegyver, aminek segítségével meg lehet szüntetni a háborúskodást (lehet, hogy Clinton is ezzel játszott?). Hatszáz év múlva még mindig ez a baja mindenkinek, ezért most te jössz - törd meg az átkot, szabadítsd fel, engedd ki, öld meg stbstb.

A játék során 25 küldetést kell teljesítened, ötvenféle ellenséged lesz, akiket háromszáz különböző fegyverrel kaszabolhatsz össze. Lesz még egy rakás varázslat, tekercsek, naccerű mesterséges intelligencia (állítólag egy nő is megirigyelhetné), és akár 16 játékos is játszhatja egyszerre. Játszható 640x256 és 640x480-as képernyőn is.

A gépben legyen hozzá AGA vagy grafikus kártya, 30-as proci, CD ROM és 200 mega hely a merevlemezen. A játék kihasználja a grafikus kártyát és a ppc procikat is.

A csapat decemberre ígéri a megjelenést, tehát van rá esély, hogy jövő nyáron játszhatunk vele...



Joyride

Ha csak nem bombázzák le a szerb fejlesztőket, nemsokára elkészülnek ezzel az ígéretes autóversennyel. A játszható demot megtalálod a CD mellékleten, ezért túl sokmindent nem is mondunk róla - nézd meg! A program egyelőre csak az AGA képernyőkön fut, ennek egyszerű magyarázata, hogy a szerzők egy színes TV-n (!) kódolnak, a szemorvosok nagy örömére.

Softlogik hírek

Nemrég új helyre költözött a Softlogik, ezért hosszú heteken át elérhetetlen volt a honlapjuk és maga a cég is. Néhány napja befejeződött a költözés, és újra elérhetőek az interneten is.

Az új honlapjukon további részleteket adtak közre a nemsorkára megjelenő Pagestream 3.4-ből, sőt, a vadul fejlesztett 4.0-áról is. Ez utóbbi valószínűleg augusztus környékén jelenik meg. A cég állítása szerint maga a program már elkészült, most a hibakeresés időszaka következik. A grafikus kezelőfelület is elkészült, már csak a kézikönyvet kell megszerkeszteni. Még az is lehet, hogy korábban megjelenik, mint a beígért dátum - gondolom, senki sem reklamál majd ezért. Ha megrendeled a programot, nem kell várnod addig, amíg meghozza a postás, hanem azonnal letöltheted az internetről.

Lássuk, mit ígér a 4.0-ás változat:

- natív indexelés
- PDF export (végre!)
- többszintű fejezetek/oldalszámok/nevek (pl. 6.8.1)
- oldalszám, dátum, idő stb kiemelése, hogy könnyebben lehessen javítani
- stílusok és változók fejezetszinten
- áttekintő nyomtatása (vagyis egy csomó oldal 1 oldalon)
- névjegykártya nyomtatása



funkció
- html export/import (igen, ezzel a PS igazi HTML szerkesztővé válik)
- beállítható szöveg alaptulajdonságok
- helyi oldalvezetők
- rétegek
- fogd és vidd szöveg
- javított keres/cserél funkció (különleges karakterek, wildcard használata, tulajdonságok)
- csapda
- automatikus bekezdés előtti és utáni vezetők
- igazi kisbetűk
- tartalomjegyzék-generáló
- fejlesztett számozás
- definiálható kerning párok (karakterek egymáshoz közelebb)
- könyvjelzők
- kiválasztás lasszóval

és még sok minden más... Lesz magyar változat is!

Előtte még persze a 3.4-es jön, ami az utolsó frissítés a 3-as PageStreamhez. Lássuk, mit tartalmaz:

- sokkal fejlettebb Vissza/Újra
- cikkek dinamikus mozgatása a megfelelő dokumentum/fejezet szintre
- helyesírás-ellenőrzés egy csomó nyelvhez
- színes paletta a szöveghez
- vezetők kihúzása
- görbék utólagos egyenessé alakítása és vissza, valamint bezárásuk
- fejlesztett max/min karakter köz
- sokkal gyorsabb szövegkezelés, főleg hosszú cikkeknél (ez volt a leggyengébb rész a 3.3-asban)

és még sorolhatnánk...

Újra megjelent a 10 out of 10

A sikeres 10 out of 10 CD-sorozatot újra kiadták Amigára. A FORE-MATT Home Computing cég gondozásában 18 CD látott újra napvilágot.

A CD-k között olyan nagysikerű korongok is találhatók, mint a Dinosaurs, ami - hihetetlen - a dinokról közöl általános infot, az Early Essentials, ami a gyerekek számára nagyszerű lehetőséget nyújt a színek, formák, számok, ABC, idő, logika, algebra világában, az English, French, German - ezek nyelvtanító programok, egyszóval csupa ilyen, gyerekeknek szóló ismeretterjesztő szoftverről van szó. A CD-k egyetlen hátránya az angol nyelv, de a legtöbb feladat nyelvismeret nélkül is élvezhető.

A CD-k két-háromezer forintos áron jelentek meg.

További info:
sales@forematt.free-online.co.uk
+44 (0)1793 853802

Megkezdődött az OS 3.5 béta tesztje

Több, mint 2500 alkalmazást tesztelnek majd a lelkes önkéntesek az új operációs rendszerrel. A teszteket nem az AI, hanem a Haage&Partner szervezi - tulajdonképpen mindent ők csinálnak...

Questar University Autumn 1999

Négynapos találkozót szervez az Amigások számára a Questar University. A találkozóra november első hetében kerül sor. A találkozó lényegében a híres World Construction Set körül szerveződik, ami sokak szerint a létező legjobb tájkép-generátor az összes géptípust beleértve.

A képen is egy WCS által generált golfpályát láttok - azt hiszem, elég nehéz lenne belekötni a minőségbe.

További info:
http://www.dimensional.com/~questar/home1.html

Új 68060-as library

A CD melléklet lezárása után (sajnos) készült el a Phase5-nál az új 68060-as library. Mindössze néhány apróbb bugfixet tartalmaz (lehet, hogy a legtöbb gépen észre sem vesszük a változást), a következő CD-n mindenképp rajta lesz. (Hacsak el nem avul addig...)

ZX Spectrum emulátor

Új verziót adtak ki a CBSpeccy emulátorból. Ez a 128k-s Spectrumot emulálja. PPC változat nincs (talán nincs is rá szükség), van viszont minden 68k-sra külön optimalizált verzió. A program a 0.4-es változatnál tart.

Genetic Species PIP

Még mindig fejlesztik a Genetic Species-t. Most épp a workbench ablakban játszható változat van soron. Futtatásához szükség van a PIP libraryra, ami - érdekes - működik CyberVision és CyberVision3D-s kártyákon is, nemcsak Picasso IV-en.



Jim Collas nyílt levele

Az Amiga elnöke nyílt levelet intézett az amigásokhoz. Helyhiány miatt csak szemezgetni tudunk belőle (jó része úgyis csak sallang).

Elmondta, hogy létre kívánnak hozni egy "Amiga tanácsadó Irodát", amelyet az amigások által elismert emberek vezetnek majd. Ez az iroda képez majd hidat a felhasználók és az anyacég között - hiszen az AI nem lesz képes minden egyes levélre vagy felvetésre válaszolni, az alulról jövő ötleteket viszont nem akarják eleve kidobni az ablakon.

Az új operációs rendszert valószínűleg portolják majd a mostani PPC Amigákra, ezzel megkönnyítve az átállást és meghosszabbítva a PPC alapú gépek élettartamát.

Megerősítette, hogy még ez évben szeretnék piacra dobni az új generációs multimédia számítógépet - az új Amigát. Egyedülálló architektúrát, nagyszerű operációs rendszert, eszméletlen 3D-s játékokat és fejlett multimédia lehetőségeket ígér. Állítása szerint stratégiai partnereik igen fogékonyak voltak az új, nem pc alapú számítógépre. A hardverről további infok várhatók a World of Amiga show-n a nyáron.

Az új Amiga képes lesz kommunikálni a háztartási gépekkel is. Ez nem vicc, hanem az új számítástechnikai kulcsszó komolyan vétele. (Emlékeztek: mindig van egy szó, amit a sznob, hülye kezdők boldogan hangoztatnak, mert az olyan menő: "multimédia", "plágnpléj" stb.) Az új varázsige az "information appliance environment", ami magyarra fordítva kb. Információs készülékekkel teli környezet. Ilyen lehet pl. a hűtőgép, ami észreveszi, hogy már csak két sör maradt benne, ezért az interneten keresztül rendel egy rekesszel. A vasalótól a kávéfőzőig minden gép előbb-utóbb olyan okos lesz, mint egy politikus, vagy egy magastalpú lány - ezeket egy egyszerű hálózatba kell majd kötni. Ennek a hálózatnak a közepén csücsül majd az Amiga (a Sony nemrég bejelentett egy hasonló készüléket). A kenyérpirítón kívül persze vezeték nélküli monitorokhoz, internet terminálokhoz is használható ez a rendszer - a lehetőségek elég szép perspektívát ígérnek. Egy ilyen rendszer kezelése az operációs rendszer feladata lesz (tehát nem kell további fejlesztés, ez alapból benne lesz az új gépekben).

Az új Amigával együtt az AI piacra dob több, az említett rendszerben használatos eszközt.

A fejlesztői információk nyilvánosak lesznek, remélik, a piacra jutással egyidőben más cégek is készíteni fognak Amigát és az említett rendszerben működő készülékeket.

Hogy elkerüljék a korábbi hibákat, az amigás sajtóban részletesen bemutatják - néhány hónapon belül - a teljes termékpalettát és a jövőbeni terveiket.

Annyira komolyan gondolják a terveket, hogy igen erős műszaki és esetenként akár anyagi segítséget is hajlandóak nyújtani a fejlesztőcégeknek, akik az új Amigákhoz terveznek fejleszteni szoftvereket vagy hardvert. A fejlesztők 60-90 napon belül megkapják a szükséges információkat. A honlapjukon egyre több a tényleg használható információ - például havonta új „Kérdések és válaszok" szekció születik.

Mindez szép rózsaszín, már csak annyi kell, hogy legalább a fele igaz legyen... Az eddigi jelek biztatóak, persze fél-egy éven belül végképp kiderül, lesz-e valami a világhódító tervekből.

A múltkori számban megjelent scannerekkel kapcsolatos cikkre sok érdeklődő levelet kaptam. Elsősorban a támogatott típusok után érdeklődtetek. Fontos ismét elmondanom: a scannereknél sajnos még a lefelé kompatibilitás elve sem érvényes! Nem biztos, hogy ha a listán egy Amiga által támogatott scannernél újabb típussal találkozol, akkor azt a régi driverrel használni tudod. Ez nem olyan, mint a nyomtatók, ahol pl. a 69x-es Deskjet is vígan elműködik a 670-es driverrel... A Mustek például átlag kétévenként teljesen lecseréli a szoftvereit, így azok semmivel sem bírnak kompatibilisek lenni (milyen szépen tudok fogalmazni, khm). A legjobb, ha keresel egy amigást, aki már használja az általad kinézett típust - esetleg keress egy rendes pc-st, aki kölcsönadja (ne feledd: rendes pc-s több van, mint okos). Végső eszközként használd az esetleg mellékelt 68k-s MAC szoftvert - ez kevésbé elegáns, de mindenképp működő megoldás.

Photoscope

Joggal mérgelődhet az, aki látja, hogy a pc-khez alapból jár ingyen szoftver a scannerhez, nekünk meg pénzt kell adni érte. Erre csak azt tudom válaszolni, hogy így még mindig jobb, mintha naponta azzal a tudattal kellene a gép elé ülnöd, hogy már megint Bill Gates ráderőltetett elképzelései szerint kell őrülnöd a számítástechnika vívmányainak... És még egy fontos tényező: számold össze, hány órát töltenél az "ingyenes" szoftver újratelepítésével, azzal, hogy már megint nem látja a windows az egered, meg hogy a régi eszközök fele nem megy majd, mert rádugtad a scsi kártyát... Tudom, mit beszélek, évekig pc-vel scanneltem.

A telepítés semmiféle gondot nem jelenthet, a scannerek közül válaszd ki a sajátod (esetleg telepítsd az összeset, ahogy én is tettem, hátha az egyik Scanexpress-szerű típussal becsaphatom a programot... nem sikerült).

Beszéljünk kicsit a gépigényről. A Photoscope el nem indul Amiga nélkül (bizony!), legalább 3.0-ás Kickstart/Workbench kell neki, jó nagy merevlemez a képeknek és 6 MB RAM (nyilvánvaló, hogy nagy képekhez sok ram kell). Ha büszke CyberGFX alkalmazó vagy, valós színű megjelenítést kérhetsz - és kapsz.

Telepítés után jöhet a ScannerPrefs program. Alapállapotban egyetlen scanner sem lesz a bal oldali "Installed Scanners" listában, ezeket később kell hozzáadni (Install new scanner). Az Edit settings hatására átírhatod a scanner nevét, megadhatod, hová dugtad és milyen ID-re állítottad. A "Preferred scanner"-nek csak akkor van értelme, ha több scannermodult telepítettél.

A program induláskor szép udvariasan egy mini ablakban jelenik csak meg, egy szem "Scan" kapcsolóval. Ha rákattintasz, akkor jelenik meg a program kezelőfelülete. Kulturált megoldás, főleg, ha beépíted a programot a startup-ba és a Workbenchen futtatod.

A kezelőablak tetején a scanner nevét találod. Alatta megadhatod a beolvasni kívánt kép méretét pixelben, vagy cm-ben és felbontással (ArtEffect cikk 1. rész, AV2). Alatta találod a scannelés módját, ami általában színes lesz (ilyenkor a program még arra is veszi a fáradságot, hogy egy szép színátmenetet rajzoljon, talán azért, hogy egy vindózon nevelkedett júzernek is érthető legyen, mit jelent a "Színes" mód...

Alatta a napocska a beolvasott kép világosságán állít. Általában az alatta lévő gamma korrekcióval jobb eredményt érhetsz el, használd azt. Szinte minden scanner a kellőnél sötétebb képet olvas be, ezért állítsd a gammát a középértéknél magasabbra.

A kitöltött pötty határozza meg, hogy milyen árnyalatnál sötétebb pontokat vegyen a scanner feketének. Értelemszerűen minél magasabb az itt beállított érték, annál világosabb pixelek számítanak még feketének.

Alatta a fehér pötty ugyanerre jó, de most a fehér színről van szó. Minél alacsonyabb értéket állítasz be, annál sötétebb árnyalatú pontok kerülnek bele a "fehér" tartományba. Ez alkalmas pl. papírról való beolvasásnál, ha nem akarod, hogy a papír kis hibái zavaróan megjelenjenek az ábrán.

E két tolókával végsősoron a kép kontrasztját állítod be (minél magyobb a fekete és minél kisebb a fehér érték, annál kontrasztosabb lesz a kép).

A Resettel az alapértékeket kapod vissza, az Analyse Image pedig arra szolgál, hogy a program a kép vizsgálata után olyan értékeket állítson be, amelyek mellett a kép lehető legnagyobb része jól látható lesz. Ez a módszer nem mindig a legjobb, ugyanis a kép összes része azonos súllyal esik latba. Ha például egy embert szeretnél beolvasni egy képről, amelynek nagy részét a kék ég tölti ki, olyan beállításokat kapsz, ahol az ég kék árnyalatai tökéletesen láthatóak, az ember képe viszont sötét lesz.

A preview ablakban a Scan új előzetest olvas be. A Stop-pal félbeszakíthatod, ha például csak egy kis képet tettél a scannerbe. A többi kapcsoló a nézet beállítására szolgál, próbálgass bőszen!

A beállítások

A Color? kipipálásával színes előzetest kapunk. A színes előzeteshez több memória kell (pontosan háromszor annyi), és kicsit lassabb is.

Scale

Scanneléskor és a preview megjelenítésekor alkalmazott átméretező mód. Ezek sorban a következők:

Simple

A pixeleket a program megduplázza/felezi, vagy kihagyja. A leggyorsabb, de legkevésbé precíz mód.

Linear

Jobb módszer, figyelembe veszi a szomszédos pixeleket is, mikor növeli vagy csökkenti a kép méretét.

Cubic

Az új képpontok fényerejét, színét egy igen pontos számítási mód adja meg. Igen számításigényes művelet, ezért ezt csak FPU-val ellátott gépeken (vagy türelmes embereknek) javaslom használni. A sok számítás eredményeképp ez a módszer adja a legszebb képeket. (Emlékeztek még a színkockára az AMIGAonly-s Ppaint cikkemben? Itt pontosan erről van szó.)

Dither

Erre akkor lehet szükség, ha például 256 színű preview-t kérsz. Ilyenkor a képet finomítani kell, ennek módja állítható itt be.

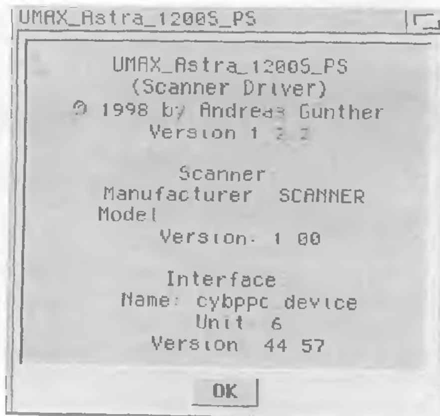
Resolution

Ez a preview felbontása, nem a végleges képé! Nagyobb felbontás élesebb, szebb előzetest és nagyobb memóriaigényt jelent.

Alatta a szövegmódban és szürkeárnyalatos/színes módban alkalmazott átméretezési módot állíthatod be.

A Width=Height kipipálásával nem engeded, hogy a vízszintes felbontás eltérjen a függőlegesétől. Ez legtöbb esetben jó, hiszen eltérő felbontások torz képet eredményeznek. Ha viszont olyan nyomtatóra szánod a képet, amely más dpi-vel dolgozik vízszintesen, mint függőlegesen, esetleg ahhoz idomítva hasznos lehet az eltérő dpi alkalmazása.

A mértékegységet állítsd valami emberire (legyen mondjuk cm).



Transparent original?

Dia esetén állíts be áttetsző, fénykép esetén nem áttetsző hátteret. Ennek persze csak diafeltéttel rendelkező scannerek esetén van értelme, ilyen például az EpsonGT7000-es.

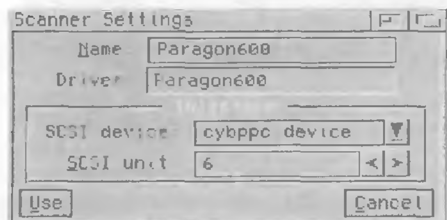
A menüpontok

Amikor még csak a "Scan" ablakocska van a képernyőn, a következő menüpontokkal találkozol:

Settings menü

Screen - Own screen

Ha kipipálod, saját képernyőt nyit a program, melynek típusát az alatta lévő menüpontban állíthatod be. Ha nem használ saját képernyőt, akkor a legelöl lévő publikus képernyőn nyílik meg (ez általában a Workbench/DirOpus lesz).



File format

Választhatsz IFF vagy JPEG között, illetve kérheted azt is, hogy minden egyes alkalommal kérdezzen rá a program.

Jpeg Quality

Itt állítod be a jpeg tömörítés minőségét. Minél magasabb értéket állítasz be, annál nagyobb méretű, de az eredetihez annál jobban hasonlító képet kapsz. Tapasztalataim szerint valahol 82-85%-nál ugrik meg a képek mérete, ezért érdemes 80%-ot használni. (Nyomdamunkákhoz, vagy további feldolgozás előtt használj 100%-ot, és csak a végső, tárolni kívánt képnél engedd le 80%-ra a minőséget. Ha nem így teszel, minden egyes kimentéskor veszít valamit a kép a minőségéből.)

Default drawer

Amikor a program megkérdezi, hova mentse el a beolvasott képet, az itt beállított könyvtárat kínálja majd fel elsőként.

Save

Nemcsak a beállításokat, hanem az egyes ablakok pozícióját is elmenti.

Ha már benne vagy a scannelésben, más menüpontok jelennek meg.

Project menü

About

Némi info a programról és a használni kívánt scannerről.

Start scan

Azonos a főablak Scan kapcsolójával.

Cancel

Visszalép a kiinduló kis ablakhoz.

A Settings menüben a már tárgyalt beállításokat módosíthatod (Change), kérheted a program alapbeállításait (Defaults), visszatérhetsz az utoljára kimentett állapothoz (Last saved) vagy kimentheted azokat (Save).

A Photoscope-hoz megkapod az ArtEffect speciális változatát is, tehát a beolvasott képeket lesz mivel tovább alakítani - lásd ArtEffect sorozatunk.

Most, hogy elolvastad, mi mindent tud a Photoscope, láttad a képeket, amiket működés közben csináltunk róla, légy szíves, tippelj, hány kB a program mérete. Megvan? Nagy levegő.... a Photoscope pontosan 14.500 Byte hosszú. Nincs plusz alkönyvtár, nincsenek rejtett file-ok! Egyedül a devs:scanners-ben van a telepített scanner drivere, de ez pontosan azért van itt, mert más program, pl. a Scanquix is használhatja (ugyanez vonatkozik a felhasznált library-kra). Ennyi.

Ehhez jön még a 17.476 Byte-os Scannerprefs program... A teljes Photoscope könyvtár mérete 33.108 Byte, és ebben már az ikonok is benne vannak! Szerintetek ha az Amiga lenne az uralkodó géptípus, hány millió terrabyte-nyi vicemesterrel kellene kevesebbet vásárolnia az emberiségnek? Persze akkor mitől nőnének nagyobbra a multik, mint amekkorát William Gibson legrosszabb álmaiban valaha is elképzelt? Az igazság (és a kezdők) kedvéért persze meg kell említeni, hogy a program más erőforrásokra is támaszkodik, de ezek mind a rendszerbe ágyazott, más programok által is használható állományok.

Tippek, trükkök

1. A kép mérete

Mindig kicsit nagyobb képet olvass be, mint amekkorára szükséged van. Később a felesleges részeket bármelyik rajzprogramban eltávolíthatod (Crop). Erre azért van szükség, mert az előzetesben nem lehet pixelre pontosan beállítani a scannelési területet.

2. Ha nem muszáj, ne változtass a méreten

Minden utólagos méretváltoztatás szükségszerűen a minőség romlásával jár. Ha egy fotót vagy más jó minőségű képet olvasol be, próbálj eleve a szükséges méretben (dpi-vel) scannelni.

3. A scanner jobban tudja!

Az előző ponthoz hasonlóan a gamma korrigációt is lehetőleg a scannerrel végeztesd el, ő jobban tudja. Ez különösen igaz azokra a scannerekre, amelyek 30 vagy még több bitben olvasnak. A számítógépre természetesen ők is 24 bites képet küldenek, ám a korrekciókat még a 30 (vagy több) bites képen végzik el és csak utána konvertálják le 24 bitre.

4. Csak a valódi felbontás az igazi!

Optikai-fizikai felbontás - örökzöld téma. Ne dőlj be a parasztkábító szövegeknek, mindig nézd meg, hogy a reklámozott felbontás fizikai-e, vagy csak "interpolált"- Ez utóbbi gyakorlatilag a csalás szinonímája, kb. olyan, mintha egy üveg narancslére azt írnák: 51, és a doboz alján szerepelne, hogy "feltéve, hogy hozzáöntesz további 41 narancslevet". Az interpolálás nem más, mint a kép utólagos nagyítása - erre minden rajzprogram képes. Ha 1200dpi-s (vagy még nagyobb) felbontásról beszél a prospektus, kezdhetsz gyanakodni. A ma elterjedt scannerek általában 300-1200dpi-sek.

5. Csak a végén élesíts!

Mikor beolvasol egy képet, valószínűleg több korrigálnivalót is felfedezel rajta. Túl sötét, nem elég éles satöbbi. Mielőtt nekilátsz a hibák javításának, állítsd be a kép végleges méretét. Ha ugyanis a nagy képet élesíted, majd a végleges méretre kicsinyíted, elveszik az élesség - egy csomó információval együtt. Elősször tehát mindig gondold végig, mely lépéseket kell végrehajtanod és tervezd meg azok optimális sorrendjét.

6. A gamma korrekció fontosabb, mint hinnéd!

Tanuld meg használni a gamma görbét. Ez a legfontosabb eszköz a jó minőségű végeredmény kialakításához. Kis segítség: képzeld el úgy az egészet, hogy a vízszintes tengelyen a "volt" színek, a függőleges tengelyen pedig a "lesz" színek vannak. Az origóban van a fekete szín, a vízszintes tengely jobb szélén a fehér. Ha tehát a görbe meredekebb, a végeredmény világosabb, mint a kiinduló kép. A parabola-szerű ív, ami az átló felett ível, normális fekete és fehér szint ad, a köztes színek viszont világosabbak lesznek (ez a leggyakrabban használt görbe).

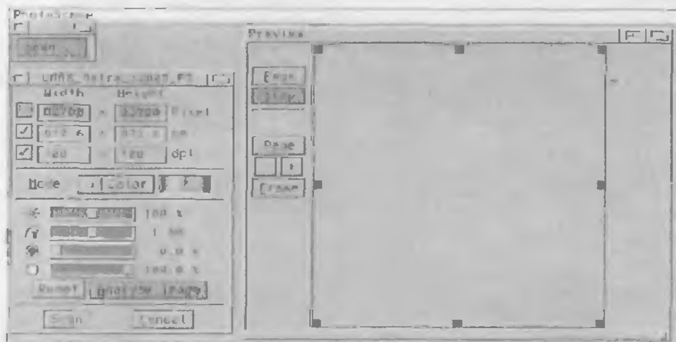
7. Térbeli scannelés

Sokan azt hiszik, egy scanner csak papírról képes olvasni. Ez egyáltalán nem igaz. Típustól függően (főleg az új színes CCD olvasók) kisebb-nagyobb mélységig képesek testeket is beolvasni. A 1230-as MK3-as turbokártya képét például scannerrel készítettük el - egyszerűen ráfektettük a scanner üvegére. Tapasztalataim szerint kb. 3-4 cm magasságig képes beolvasni, a fölött már nem.

Szkeptikus olvasóim találhatnak az interneten olyan igényes oldalt, ahol a T. netburgerek (internetező polgárok) saját intim testrészeiket scannelik be és teszik közzé... (mondom a testrészeket scannelik, nem azok fotóit!)

8. Nem kell mindig használni a fedelet.

Ha sok oldalt kell egymás után beolvasnod, nyugodtan scannelj nyitott tető mellett. A papírral nem fedett részek persze feketék lesznek, de azokat úgysem olvasod be, nem igaz?



9. Faxolás, másolás

Légy kreatív! Egy scannert színes fénymásolóként vagy faxként is használhatsz - a Scanquix egyenesen gombnyomásra "szállítja" ezeket a funkciókat. Ehhez persze nyomtatóra/faxmodemre van szükséged...

Legközelebb a Scanquix-et, a harmadik komoly scannerprogramot vesézem ki.

Horváth Péter

A '92-ben megjelent gépek az akkor jónak számító PIO0-ás szabványt alkalmazták, mely segítségével az AT-buszos egységek elméleti átviteli sebessége 3MB/sec volt. Elméleti, vagyis a valóságban már jónak számít a 2MB/sec-es érték is. (Hasonlóképp a Zorroll-es 2,5MB-ja sem hangzik rosszul, ám a VLabMotion kártyánál - ahol igen fontos a sebesség - jó, ha megvan hosszútávon a stabil 1MB/sec.)

Ma már szinte mindenhol PIO3/PIO4-es kontrollerekkel találkozunk. Amiga 1200-eshez jelenleg kettő ilyen létezik, közülük az egyik a Winner Fast ATA-2/EIDE kontroller.

Winner Fast ATA kontroller

A Commodore komoly engedményt tett az 1200-es és 4000-es Amigák piacra dobásakor. A SCSI vezérlők nyilvánvaló előnyei ellenére ezekbe a típusokba - hallgatva az idők szavára (helyesebben a túlsúlyba került igénytelen számítógépek gyakorolta piaci nyomásnak engedve) - immár AT buszos vezérlők kerültek. Ez az oka egyébként annak is, hogy a mai napig "scsi.device"-ként szerepel a vezérlő programja, mivel egyszerűbb volt scsi emulációt írni az IDE-hez, mint átkeverni mindent (?).

A kártyát asztali géppel és természetesen a toronyba bújtatottakkal is használhatod. A kontroller két EIDE porttal dolgozik, melyekre összesen négy készülék csatlakoztatható. A PIO 0 szabványon túl (melyre a régi eszközök kezelése és a bootolás miatt van szükség) PIO 3 és PIO 4 módban dolgozik a kártya.

A kártya tulajdonságai

A kártya akár 16MB/másodperces átviteli sebességet is lehetővé tesz. Ezt persze csak PIO4-es módban teheti, és kell hozzá még egy megfelelően gyors merevlemez és processzor is. A jelentősen megnövekedett átviteli sebesség főleg a sok file-műveletet végző programoknál okoz komoly változásokat (pl. a Quake 30-40 megás állományainak biztosan jól esik egy gyorsabb vinyó, a komolyabb méretű grafikák betöltéséről/kimentéséről nem is szólva).

A kártyába az ATAPI szabvány is be lett építve, ennek hála mindenféle CD ROM, CD ÍRÓ, LS120, ZIP, ATAPI vagy DVD eszköz csatlakoztatható rá. Az ATAPI készülékekhez nincs szükség külön szoftverre! A két pufferelt és terminált EIDE portra négy IDE/EIDE/ATAPI cuccost tehetsz, tetszőlegesen keverve őket típus vagy gyártó szerint.

Ha 4GigaByte-nál nagyobb a merevlemezed, a FAST ATÁ-val nem jelent problémát: nem kell átállnod más FS-re. Igaz, eléggé sajátos megoldást alkalmaz, és kénytelen leszel engedelmeskedni neki...

A kártya automatikusan felismeri a rácsatlakoztatott készülékeket, beállítja a hozzájuk tartozó optimális átviteli módot/sebességet, így nem lesz gondod a lehető legjobb teljesítmény kisakkozására. A kártya felismeri azt is, hogy milyen proci ül a gépedben és az annak megfelelő optimalizált változatot futtatja a szoftverei közül - ez ismét csak a lehető legjobb adatátviteli sebesség kedvéért van így.

A számítógép ezt a kontrollert 32 bites egységként ismeri fel, ami a szabvány IDE címtartományba kerül. (Az egyébként ki lesz kapcsolva, tehát a kártyával nem használható párhuzamosan. Úgyis felesleges lenne...)

Fontos tulajdonság továbbá, hogy akár ugyanazon a porton is lehet két eltérő típusú egységed (mondjuk egy PIO3-as és egy PIO4-es), mégis mindkettőt teljes sebességgel használhatod. A készítők még arra is vették a fáradságot, hogy az összes ROM merevlemez-rutint újraírták, kijavították a hibákat és az új változat került a kártyába.

Beszerelés

A kártya egy jó nagy hack. (Jut eszembe, a Babylon5-ben az egyik szereplő azt mondta a héten a TV3-on: "Valaki megcsáklyázta a számítógépünket!" - csókoltatom a T. fordítót, aki a "someone hacked our computer"-t így képes ferdíteni... és még jobb, amikor a többi kereskedelmi adón Genf helyett minden sorozat főhőse "Dzsenovába" megy... Hát igen, manapság a tv-ből lehet a legjobban művelődni.) Szóval, a kártya tipikusan amigás jelenség. A piacon a legtöbb Amiga nyilvánvalóan az 1200-es (egyedül 95-ben 200.000 darabot gyártottak, ami a mi viszonyaink között szép szám). Ugyanakkor ez a legkevésbé bővíthető gép, ezért a fejlesztők vért izzadva minden létező lyukba beerőszakolnak egy-egy új hardvert. Így születtek az óraportos IO- és hangkártyák, a floppykábelről működő hangkártya vagy ezek az új IDE vezérlők, amik közül a FAST ATA egyenesen a ROMok helyére csatlakoztatható. Nem, nem nyomdahibáról van szó... TÉNYLEG ki kell venni hozzá a ROM-okat... Képzeljük csak el, ez kb. olyan, mintha azt mondanánk egy háziasszonynak, hogy az új kávédarálót úgy tudja üzembe helyezni, ha előtte leveszi a hűtőszekrény ajtaját, majd ezt az ajtót a kávéfőzővel integrálva működteti működtetőt... hát ezért szeressük az Amigát, nem igaz?

Beszerelés előtt érdemes jól átgondolni, értesz-e a géphez annyira, hogy segítség nélkül belevágj. A kártyához először is telepíteni kell a mellékelt szoftvert (anélkül is megy, csak nem használja ki).

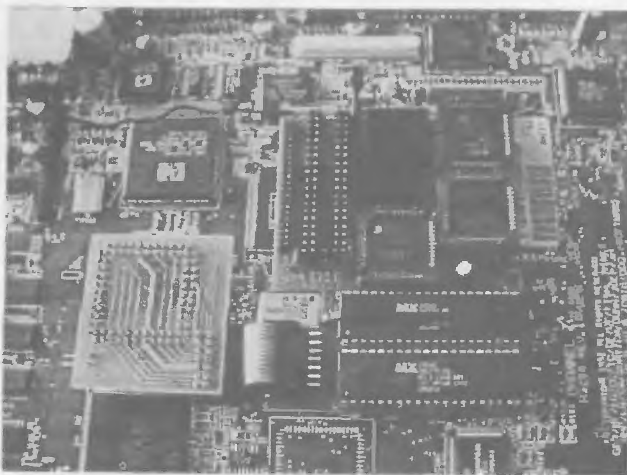
Ha belevágsz, először is távolíts el minden perifériát, majd szedd szét az Amigát. Húzd ki a ledek vezetékeit, szedd le az esetleg ott lévő merevlemezt és annak kábelét is. Ne feledd a floppy tápkábelét és a buszvezetéket sem. Ha még benne van a fém árnyékoló lemez, akkor itt az idő, hogy megválj tőle. Ehhez sajnos a floppyt is ki kell csavarozni a helyéről. A szétszedést persze a billentyűzet szalagkábelével kezdd: emeld meg óvatosan a fehér foglalatot, majd húzd ki a meglazult kábelt. A védőpléh akkor jön ki, ha a megfelelő helyeken kihajlítod a fülecskéket, amik az alaplaphoz rögzítik a csavarokon kívül.

Most egy kényes művelet következik: ha nincs speckó fogód, akkor egy csavarhúzóval óvatosan nyúlj a ROM IC-k alá (391773 és 391774, vagy 391523 és 391524) és szedd le őket. Ugye nem kell mondanom, hogy vigyázz a lábakra?

Ezután helyezd be a kontrollert (a kisebb panel megy a GAYLE IC-re, a nagyobb az immár felszabadult ROM foglalatra). Figyelj oda a helyes csatlakozásra. Foglalatonként két érintkező szabadon marad, ezek a rovátka oldalán maradjanak üresek.

A ROMokat tedd a kontrollerbe (enélkül természetesen nem működik a gép). A vékony kilógó kábelt tedd a régi vezérlő 39-es lábára (jobbra felülről a harmadik), hogy a merevlemez ledje ezentúl is mutassa a lemezműveleteket (igen, még erre is figyeltek...).

Most kösd rá az IDE egységeid, aztán szereld össze a gépet. (Csináld ugyanígy, csak fordított sorrendben. Kezdők közben segítségképp visszafelé olvashatják a leírást.)



A mellékelt képen a beszerelt kontroller látható (balra van a pemcia).

Toronyba építésnél természetesen elmarad a szétszerelés és a floppy kiszedése - elég, ha az alaplapot kiszeded a gépből.

Készülékek csatlakoztatásánál figyelj oda a Master/Slave helyes beállítására. Ha például az elsődleges portra kötöd a 2,5-es merevlemezed, a másodikra pedig csak egy CD ROMot, a CD-t jumpereld át Masterre (alapállapotban mindig Slave-en állnak). A kábelek vörös vezetéke mindig az 1-es jelzésű tüskéhez kerüljön.

Mérési eredmények

Sikerült saját mérési eredményeket produkálnunk, hála X-Daemonnak.
Íme

```
10.0.McSystem:>>c:DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: HP6O
   Raw read: 1356467 bytes/sec
10.0.McSystem:>>c:DriveSpeed scsi.device 1
Drive information
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EX6.4A
   Drive Revision: A0A
   Raw read: 1363550 bytes/sec
10.0.McSystem:>>c:ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 IBM-DHEA-36481 6498MB
Primary Slave ATA PIO4 QUANTUM FIREBALL EX6.4A 6448MB
10.0.McSystem:>>c:DriveSpeed scsi.device 0
Drive information
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: 4G6O
   Raw read: 4425762 bytes/sec
10.0.McSystem:>>c:DriveSpeed scsi.device 1
Drive information
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EX6.4A
   Drive Revision: 4GA
   Raw read: 4425762 bytes/sec
```

Mint látható, a merevlemezek sebessége több, mint háromszorosára nőtt - mindez egy 40/25-ös procival működő gépen!

A bootoláshoz használt merevlemezed legyen a Primary porton, és lehetőleg álljon MASTER ben

A szoftver

Először is távolíts el minden régebbi, IDE vezérlő szoftvert, pl. IDEFIX, EIDE.device stb Normális telepítéshez bootolj a szokásos módon merevlemezről, aztán a floppyn indítsd el az "ATA3-Install" nevű programot. Ehhez szükséged lesz (mint mindig) az Installer nevű programra a C: könyvtárban vagy legalábbis a Path által definiált elérési útvonalak egyikén.

Kéremszépen, ez nem egy pécés ketyere! Eppen ezért természetesen a gyártó részletesen ismerteti, hogy a szoftver melyik része hova kerül, mit csinál. Először is a C:-be másolja az "ATA3.driver" és a "CheckLMB" nevű állományokat. Az ATA3Prefs megy a Sys:Prefs be

A Startup-sequence-be befűzi a következo sorokat:

```
C:CheckLMB
IF WARN
SYS:Prefs/ATA3Prefs
ENDIF
C:ATA3.driver >NIL
```

Magyarán ha majd bootolás alatt nyomod a bal egérgombot, előugrik a beállítóprogram, amúgy pedig elindul az ATA kontroller vezérlőszoftvere Miután ez megtörtént, egységeid a lehető legoptimálisabb módban és sebességgel fognak működni

A program működéséről

Az ATA3.driver felismeri az Amigádra kötött EIDE eszközöket, azonosítja a gépben dolgozó processzort és a scsi.device-ra érkező összes hívást átirányítja. Ezután a PIO módokat állítja be az egyes egységekre. Ha 4Gigabyte-nál nagyobb merevlemezt talál, azt automatikusan 4G-s darabokra szedi (persze csak látszólag, azaz a rendszer max. 4Gigás partíciók formájában látja majd, hasonlóan, mint a bigdisk.device-nál). Ezek a 4G-s partíciók a HDToolBoxban 4Gxx-ként szerepelnek majd. Ez azért jó, mert nem kell semmiféle módosított filesystemet használnod a nagy merevlemezeknél sem

Ha egy olyan partíciót talál, amely épp validálás alatt áll, az ATA3.driver szépen megvárja a validálás (érvényesítés) végét.

A Workbench lemezeken található CD0 mountlist alkalmas a kontrollerre csatolt ATAPI egységek kezelésére (CD ROM). Egyedül a UNIT mögötti számot kell megfelelően átírnod:

Eszköz helye:	Unit száma:
PRIMARY MASTER UNIT	0
PRIMARY SLAVE UNIT	1
SECONDARY MASTER UNIT	2
SECONDARY SLAVE UNIT	3

Más mountilst-ek használatakor mindig scsi.device-ot adj meg kezelőként, nem pedig atapit, ahogy szoktad!

Az LS120, ZIP vagy SyQuest cserélhető eszközök használatakor még mounlist-re sincs szükség, ezeket az AmigaOS egyszerűen ugyanúgy kezeli, mint a merevlemezeket. PC formátumú adathordozók esetén a DEVS:Dosdrivers-ben legyen a megfelelő Mountlist - ez esetben a UNIT számok a következőképp alakulnak:

PRIMARY SLAVE UNIT	5
SECONDARY MASTER UNIT	6
SECONDARY SLAVE UNIT	7

Az ATA3Prefs program

Ez a program nem működik, ha előtte már elindítottad az ATA3.driver-t vagy valami hasonló programot (pl. IDE-fix). Ezért is kell a startup-sequence-be az a pár sor... Ez a program arra szolgál, hogy manuálisan átállítsd az egyes eszközökhöz tartozó átviteli módokat - ez régi vagy inkompatibilis eszközöknél lehet fontos. Ez amúgy altalában nem szükséges - ne is használd, hacsak nincs komoly probléma a számítógép működése közben.

Az ATA3.driver resetálló program, így lehetővé teszi a bootolast LS120-as eszközről is. Ez az ATA3prefs programban azonban akár ki is kapcsolható. Az itt végrehajtott módosítások életbelépéséhez ugyanúgy reset szukséges, mint amikor a HDToolbox-ban piszkálsz valamit. A RESTORE gomb visszaállítja az optimális konfiguravciót. Ha már semmi sem sikerül, érdemes ezzel próbálkozni hehe.

A vezérlő sebessége

Ezek az adatok természetesen konfigurációnként változnak (olvastam olyan cégről, ami a mai napig egy Amiga3000-es scsi vezérlőjén teszteli a merevlemezeit, mert rendszerint azon jönnek ki a legjobb átviteli adatok), ezért ezeket sosem szabad túl komolyan venni. A gyártó által leírt több, mint 16MB/sec az elméleti határ, egy nemet magazin pl. a tesztvinyójával (IBM) 9 Gigabyte/sec-et ért el. Azt hiszem, ez a 8-10MB reális értéknek számít egy jobb processzor és gyors merevlemez esetén. Ne feledd, hogy egy dolog a SysInfo által kiírt adat és más dolog pl RAM-ba másolni valamit róla - majd meglátod, mekkora a különbség. Persze a RAM filesysteme nem épp gyorsaságáról híres, tehát elképzelheto hogy merevlemezről merevlemezre gyorsabban tudsz másolni egy bazi nagy állományt, mint ramba

A kártya Magyarországon is kapható, 18800Ft os nettó áron.

Mielött rohannál a boltokba, olvasd el az IDE FIX Express-ről szóló cikket is, mivel az a vezérlő igencsak hasonlít a Winner FAST ATA3-hoz

Horváth Péter

Néhány szó a Turbo 1230 MK III-as kártyákról

A kártyákról írtunk már egy tesztet a márciusi számban, azóta visazont kaptunk Valenta Ferenctől néhány mérési eredményt. Ime

Még egy kis teszt, most 50MHz-en megy a Turbo1230. (A procit erősen hűteni kell. különben fagy, de bordával es ventillátorral teljesen megbízható.) Akadozás nélkül megy az mp3 a SongPlayer-el 22KHz/mono-ban. (Persze közben más programot nem célszerű használni...)

	Turbo1230 MK-III	Turbo1230 @50MHz	Blizzard 1230/IV
CPU Control 1.7			
MIPS	10.41	13.16	12.5
SysInfo V3.24			
Dhrystones	7785	9583	9348
spd vs A1200	6.39	7.87	7.68
MIPS	8.12	10.00	9.75
chip spd vs A600	6.35	6.35	6.35
Clock [MHz]	42.7	55.8	55.8

(Az órajelet rosszul írja ki, ugy tudom, a SysInfo meghülyül, ha a képfrekvencia nem 50 vagy 60Hz, ezért csak az arányokat érdemes vizsgálni..)

– VF

A Shapeshifter talán az egyik legkomolyabb és legjobb emulátor Amigán, méltó vetélytársa a Fusion-nek, vagy mondjuk a pöcé-t emuláló PC-Task-nak. Legnagyobb előnye talán rendkívüli megbízhatóságában és kompatibilitásában rejlik.

Mint a cím is mutatja, ezen a néhány oldalon az egyik legjobb Macintosh emulatorhoz, a ShapeShifter-hez kívánunk instrukciókat adni, a kezdetektől egészen a komoly felhasználásig. Christian Bauer remeke képes majdnem 100%-os emulációt biztosítani, mind hardver, mind szoftver részről is. Szóval szinte mindenféle cuccot ráköthetünk és használhatunk, illetve (a PPC-s programok kivételével, egyelőre) szinte minden stuff elindul. De amíg idáig eljutunk, elég hosszú és rögös utat kell megjárnunk. Végig fogjuk nézni, hogy mi minden is kell az elinduláshoz és ahhoz, hogy Amigánk minden erőforrását maradéktalanul kihasználhassuk.

Shapeshifter

Nézzük felsorolásszerűen a minimális rendszerkövetelményeket:

Bármilyen Amiga, amiben legalább egy 020-as processzor csücsül,

-Legalább 4MB Fast RAM,

-Operációs rendszerből legalább 2.1-es kell,

-ECS, AGA chipset, vagy grafikus kártya,

és ami nem szükséges, de azért jó ha van:

-winchester, amelyen a macintosh operációs rendszert tároljuk. Itt több lehetőségünk is van, tehetjük külön vinyóra is, vagy az Amigás winchester egyik partíciója helyére, vagy, mint később látni fogjuk, amigás partíción is tárolhatjuk egy úgynevezett Hardfile-ban (erről majd később),

-HD-s drive, hogy a macintosh lemezeket olvasni tudjuk, de ha DD-s van, az is jó,

-Chunky módokat támogató videókártya (szóval szinte bármilyen jó), mivel ezzel a grafikai sebesség igen megnövekszik,

-Mivel a mac-es programok igen sok memóriát szeretnek enni, ezért jó ha inkább 8 vagy 16MB memória figyel a gépben.

Szoftver oldalról is szükség van néhány dologra, íme:

-macmem, prepareemul, vagy blizzard kártyák esetében blizzmagic ill. blizzkick

-maga a Shapeshifter

-macintosh ROM image file

-operációs rendszer a bootoláshoz

-valamilyen képernyővezérlő meghajtóprogram

Az itt felsorolt programok mind megtalálhatók az AV CD2-n is (megrendelni!!), kivéve a ROM image, mert az ugye védett dolog és lenne nagy balhé, ha kiderülne. Ezért ennek beszerzése egyénileg történik, pl. a havertól, vagy party-n. Az oprendszerből azt hiszem a 7.6.1-es van a CD-n, amiről akár bootolhatunk is.

Most nézzük a teendőket lépésről lépésre.

Legelőször el kell intézni, hogy a chip-ram alsó 8kb-os része szűz maradjon, mert a mac operációs rendszere használja azt. Ehhez a prepareemul (vagy macmem) nevű programot használhatjuk, vagy kihasználjuk a blizzmagic prepareemul opcióját.

Az első változat az alapgéppel rendelkezőknek szükséges, míg az utóbbi a turbokártya-tulajdonosok számára hasznos. A prepareemul (macmem) használata rém egyszerű. Másoljuk be a rendszer "c" könytárába az indítható programot (a prepareemul része a CD-n levő shapeshifter archívumnak). Ezután elővéve kedvenc szövegszerkesztőnket, töltsük be az "s" könyvtárban levő "startup-sequence" nevű batch-file-t. A legelső sorba, a setpatch elé írjuk be a"c:prepareemul" (1200-as tulajdonosoknak "c:prepareemul a1200" a beírandó), majd mentsük el.

Ez két dologgal jár együtt. Az egyik, hogy a Cool/ColdCapture vektorokat eltolja, amit a víruskeresők nem méltányolnak, mert hibaüzenetet kapunk, de mivel tudjuk, hogy ez nem vírus, figyelmen kívül hagyhatjuk. A másik dolog már nem ilyen komoly, ugyanis a program elindítása után a gép resetelni fog.

Ha jól sikerült minden, akkor színes csíkok fognak felvillanni a képernyőn, jelezve, hogy a gép készen áll az emulációra. A másik lehetőség a blizzard kártyák inaprom funkcióját kihasználó blizzmagic, illetve blizkick programok használata. Ezekben opcionálisan elérhető a chip-ram lefoglalása. Ehhez a "C:blizzmagic prepareemul" parancsot kell kiadnunk. Ennek az a nagy előnye, hogy megspórolunk egy resetet, mert a kártya a rom betöltése után úgyis resetel, majd ha prepareemul-t használnánk, akkor mégegyszer. Így azonban eggyel megússzuk. Hozzáteszem, hogy ki-ki ízlése szerint használja akármelyiket, mert mindegyik működik. **(Azért ez kártyánként változó, főleg A4000-esen.. - a törd.)**

Ezen túljutva bootoljunk be. A gép már készen áll, azonban a szoftver még nem. A cd-n levő shapeshifter könyvtárban van a tulajdonképpeni emulátor, amelyet másoljunk át egy általunk kreált könytárba. Nem szükséges installálni és assign-t sem igényel. A könyvtárban található a "shapeshifter rom.info" nevű fájl, azonban maga a rom nincs, ez az amit a havertól be kell szerezni és "shapeshifter rom" néven ide betenni. A többi file-ról néhány szót. A guide a leírást tartalmazza, sajnos magyarul nem, a "shapeshifter prefs" az aktuális beállításokat tartalmazza. Az empcd.lha egy cdrom driver, amiről majd később. A "video drivers" könyvtárban a grafikus meghajtók vannak, míg a mac-handler tartalmazza az adatcserét biztosító szoftvereket.

Akkor most már szoftveroldalról is készen vagyunk, kattintsunk tehát az emulátor ikonjára. Hoppá! Az ikon tooltype-jában is beállíthatunk néhány fontosabb dolgot.

-Quickstart: ha be van kapcsolva, nem jelenik meg a beállítási ablak, hanem egyből indul az emuláció,

-Enforcer: engedélyezi a shape és az enforcer együttes használatát

-Nocopyback: kikapcsolja procik copyback cache-ét (általában nem szükséges kikapcsolni)

-720Kkludge: a pc-s formátumú lemezek formázását teszi lehetővé, a 720k disk formatter utility használata nélkül is tudunk használni pöcés lemezeket

-Remap8K: 68040/060-as procikon engedélyezi az alsó 8K chip-ram cache-elését, az emulátor futása közben (legyen bekapcsolva)

-Noqdaccel: ha a quickdraw accelerator hibás grafikát eredményez a képernyőn, itt ki tudjuk kapcsolni.

Következőnek a shapeshifter beállításai következnének:

Tehát elindítva az emu-t előugrik egy ablak, benne néhány gombocskával. Mivel én a magyar locale-t használom, ezért a menük magyar neveit fogom használni.

-grafika: a felső tekerővel beállíthatjuk, hogy egy vagy két monitoron óhajtjuk szemlélni ténykedésünket. Értelemszerűen a második monitort egy grafikus kártyára tudjuk csak rádugni, úgyhogy általában itt 1-es fog állni. A színmélységgel a macintosh képernyő színeinek számát adhatjuk meg. Gondolván az ECS-t használókra is, itt az 1 bitplane-től (2 szín) a true-colorig (24 bit, 16.8 millió szín) minden van. Az ECS-t használóknak 16 színt kell választani (4 bit), míg az AGA-sok 256-ot is nyugodtan választhatnak. A grafkártya tulajdonosok meg amit akarnak.

Bár aga-n is választhatunk pl high-colort (16 bit), de igen lassú lesz és béna is. A következő tekerős gombbal a képernyőt vezérlő drivereket állíthatjuk be. Itt már sok lehetőség van ám:

-Amiga bitplane-ek: az Amiga beépített grafikus lehetőségeit használhatjuk ki, elég lassú így a grafika, érdemes tehát a színmélységet kicsire állítani. A képernyőmód szintén igen fontos összetevője a dolgoknak, mert ezen is múlik a sebesség. Tehát ha a "válasszon" gombra nyomunk, előugranak a választható képernyőmódok. Az itt megjelenő választék attól függ, hogy milyen drivereket másoltunk a „devs:monitors" könyvtárba. Itt alapban a „pal"

található csak, ezt kiegészíthetjük az „ntsc"-vel, melynek az az előnye, hogy függőlegesen csak 400 pixel alaphelyzetben, így kicsit gyorsabb a kezelése, mint a „pal" képernyőnódoké.

Multiscan monitor tulajdonosok még betehetik a „dblpal, dblntsc, multiscan, super72, highgfx" vezérlőket is. Ezek abban térnek el társaiktól, hogy a 640x480-as felbontást interlace nélkül ki tudják rakni, ezáltal a kép kellemesebb lesz a szemnek. Amúgy a sebesség igencsak lecsökken grafika terén, ha ezeket használjuk, így inkább csak nyugis munkához használjuk őket. A képernyő nagyságát a képernyőmód alatti ablakokban írhatjuk be. Általában a macintosh proggik 640x480-ban szeretnek futni, ez tehát majdnem mindig jó lesz.

-CyberGFX/Picasso96: a címben szereplő grafikus kártyákra támaszkodó megjelenítés, ezek hiányában nem tudok bővebben nyilatkozni, mindenesetre a képernyőmódot hasonló módon állíthatjuk be.

-EGS: ilyen típusú grafkártyák támogatása, a színmélység itt 8bit legyen, mert a magasabb színfelbontáshoz a kártyának konverziót kell végeznie, ami meglassítja.

-Amiga ablak: a workbencheden jelenik meg a macintosh desktop egy ablakban, az általad használt felbontásban és színmélységben, tehát ezeket nem állíthatod át. Változtatni csak a nagyságot lehet, amely persze nem lehet nagyobb, mint a workbench, ugye. **(Ezzel az opcióval a MAC csak fekete-fehér üzemmódban tud dolgozni. Ha ablakban, nagyobb színmélység mellett kívánod használni, telepítsd a megfelelő drivert - a törd.)**

-Külső: na, a végére hagytam a legfontosabbat. Külső drivereket használni jó, mert sok van belőlük, gyorsabbak, szebbek, és néha még fejlesztik is őket, stb. A lényeg, hogy a grafika vezérlését rábízzuk ezekre a kb. 10kb-os progikra, akik megpróbálják a végletekig kifacsarni az AGA-t. Szóval az aminet-en találhatunk párat, pl. TurboEvd, Thauma speed (ezek 040-es procit igényelnek), AmigaAGA-EVD (020-as procihoz), valamint pH03NIX (biztos nem jól írtam) Savage nevű drivere, amelyből létezik 030-ra és 040/060-ra optimalizált változat is. A savage demoja is megtalálható az amineten. 030-hoz a Savage verzióját érdemes használni, 040-en viszont a turboEVD a nyerő választás. **(Mi ez, kérem, fizetett hirdetés? - a törd.)** A drivereket a shapeshifter/video drivers alkönyvtárba kell tenni, és a requesterből a kívántat kiválasztani. A többi beállítás megegyezik az előzőekben ismertetettekkel.

A lentebbi menüpontok jelentései pedig:

-Újrafrissítési fok: azt adhatjuk meg, hogy milyen gyakorisággal rajzolja újra a képernyőt az emu. 1/50-ed másodpercben adhatjuk meg az értéket, vagyis, ha 50-et írunk, akkor 1 másodpercenként frissít, stb...

-fekete keret: ha ki van pipálva, akkor a macintosh desktopon kívüli terület fekete lesz, ellenkező esetben fehér.

-állandó újrafrissítés: mmu-val nem rendelkező processzorok esetében az egész képernyőt frissíteni kell, szóval alap 1200-esen ezt pipáljuk ki.

-MMU újrafrissítés: ha van a prociban mmu, akkor lehetőség van arra, hogy a képernyőnek csak azon részét frissítse, ahol történt valami, ezáltal gyorsítva a megjelenítést.

-Amiga egér pointer: a pointer nem változik meg, hanem az marad, amit a workbenchen is használunk. **(Ez a finnyásabb játékoknál zavart okozhat - a törd.)**

Ezzel ezt a részt ki is végeztük, lépjünk tovább, következik az: egységek/kötetek

Ez egy nagyon lényeges pontja a beállításokat, hiszen itt konfigurálhatjuk az adattárolÓ eszközeinket. A "filedisk 1" és "filedisk 2", az úgynevezett hardfile-jainkat (erről később), míg a devicedisk a tényleges partícióinkat illetve CD-ROM-ot takarja. A filediskeket (ez van az AV CD2-n is) egy requesterből választhatjuk ki (előtte másold át a vinyóra), vagy mazochisták be is pötyöghetik az útvonalat. A devicedisk ennél egy kicsit bonyolultabb, ide általában nem kell belepiszkálni ha már bekonfiguráltuk, de ez is érthető lesz nemsokára.

A CD-ROM támogatása többféle módon lehetséges, az első két módszert ebben a menüben tudjuk elérni, mégpedig így: a "devicedisk 2" mezőbe írjuk be kedvenc "device" nevünket (pl atapi.device, asim_atapi.device, stb...), lehetőleg azt, amit az amigás CD-k olvasására is használunk (ezt a cd mountlistájából leshetjük ki, a devs vagy storage könyvtárból). Az egység számát szintén a cd-rom mountlistájából nézzük meg, ez általában 1-es, az atapis eszközöknél (kivéve ha 4ide adaptered van).

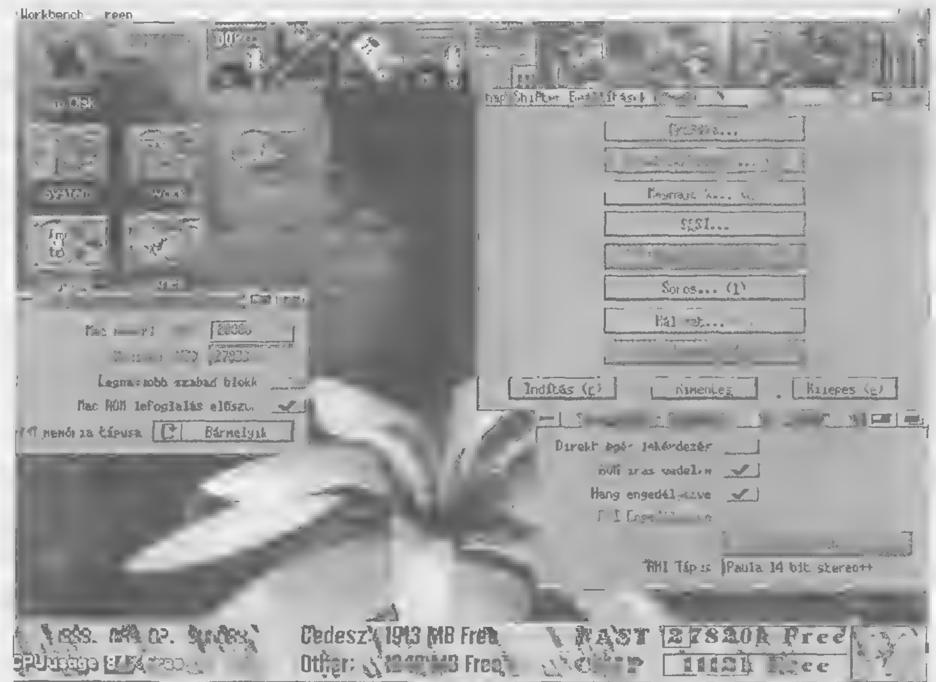
Ezt máshogy is megtehetjük, vagyis amigás oldalról felismertetjük a cd-t és a „válasszon" kapcsolóval kiválasztjuk a listából, így szintén bekerülnek az adatok a megfelelő mezőkbe. Az „első szektor", „szektorok száma" és „max. átvitel nagysága" mezőkbe nullát írjunk, és pipáljuk ki a „cserélhető" feliratú gombot. Ne felejtsük el kipipálni a „cserélhető" opciót. A másik módszer az „empcd.device" használata, mely abban tér el az előzőtől, hogy sokkal gyorsabb (pl én egy 12x-es SCSI cd-rommal néztem egy mov-ot és akadozott az első esetben, míg empcd-vel alig villant a led-je).

Ezen eszköz használatát már ismertettem a muppetshow cikkben (AV 1), azonban dióhéjban leírom újra. Az empcd.lha nevű csomagot tömörítsük ki, majd az „empcd.device"-t másoljuk a „system:devs" könyvtárba. Az empcd-t pedig a „system:storage/dosdrivers" alkönyvtárba. Ez utóbbi file-ban a „device" és „unit" kezdetű sorokat írjuk át az általunk használtakra, úgy, ahogy már a „devicedisk 2"-nél szó volt róla. Ezután egy „mount empcd" majd egy „empcd:" parancs kiadása szükséges. Végül a „devicedisk 2"-höz írjuk be, hogy empcd.device és unit 1 (vagy amit használsz). Kész!!

Az „indítás" nevű tekerő maradt hátra, ezzel megszabhatjuk, hogy több indítható egység esetén melyikről bootoljon. Ez lehet filedisk 1, devicedisk 1, vagy bármelyik. Ezzel is készen vagyunk.

Most a meghajtókat nézzük meg. Itt nincs sok tennivaló, engedélyezhetjük illetve megtilthatjuk a floppy-k használatát. Két drive-ot támogat a program.

Most a SCSI nevezetű menü következik. Ez két szempontból lényeges. Az egyik, hogy a SCSI vezérlővel rendelkezők itt adhatják meg egységeiket 0-tól 6-ig, attól függően, hogy melyiken lóg az eszköz. Általában a poor amigások csak SCSI cd-romot használnak, vagy maximum scannert. Példaként, ha mondjuk neked a 4-re van jumperolva a CD-d, akkor a 4-es szám melletti négyzetet pipáld ki, majd device névnek írd be amit használsz (pl: gvpscsi.device, cybppc.device).



Atapi cd-romoknál hasonló az eljárás, itt általában az 1-es melletti téglalapot kell kitölteni az egység számával és nevével. Ez volt tehát a harmadik lehetőség a cd-rom használatára. A maradék opciók a következők:

-memória típusa: milyen ramot használjon az eszköz a bufferéhez, választhatunk a chip, fast, és bármelyik közül. Ha sok ramod van, akkor használj fast-ramot a bufferre, mert gyorsabb.

-apple cd300 emuláció: ezt általában ki kell

pipálni, mert ha nem rendelkezel speciális vezérlővel macintosh oldalon a cd-romod számára, akkor nem fogod tudni használni. Ha kipipálod, akkor viszont olyan, mintha egy igazi apple cd-romod lenne.

-direkt átvitel: nem minden cd-rom támogatja, gyorsabb adatátvitelt eredményez, ha működik, pipáld ki

-summer mode: kompatibilitási okokból be kell kapcsolni, egyéb esetben érdekesen viselkedhet a cd, mert esetleg nem ismer meg mindent. Hoppá, elfogytak.

Nézzük akkor a memória beállításait: a mac memória az emu számára kijelölt ram nagyságát jelöli, a maximum pedig a legtöbb elérhetőt. Természetesen a felső érték nem lehet magasabb, mint az alsó. Általában igaz, hogy kb. 1-1.5MB-tal kevesebbnek kell ott állnia, mert a képernyővezérlő is sok ramot eszik. Ha kipipáljuk a "legnagyobb szabad blokk" címszót, akkor az elérhető legnagyobb töredezetlen memóriát fogja használni. Ez azért jó, mert nem kell a memóriában seekelnie, hanem folyamatosan tudja írni, ezzel gyorsulást érünk el. Akinek van 32MB vagy több ram a gépében, az pipálja ki.

A mac rom memóriájának való ramot érdemes előre lefoglalni, mert lehet hogy a végén csak chip-ram maradna neki és ez lassulást eredményezne. **(Ehhez még annyit, hogy a Shapeshifter lazán kezel akármekkora memóriát, míg a Fusiont 32MB felett még nem sikerült elindítani - a törd.)**

A következő menü a „soros". Itt, ha van modemünk illetve nyomtatónk, beállíthatjuk a nekik szükséges eszközkezelőket és egységszámokat. A „modem porthoz" írjunk serial.device-t, unit-nak pedig nullat. A nyomtató értelemszerűen a parallel.device-t fogja használni és alul pipáljuk ki a „párhuzamos egység" dobozkáját. Most már akár netezni is tudunk mac alól.

„Hálózat" menü: hmmm... gondolom, ha lenne ethernet, vagy valamilyen halókártya, akkor azt itt lehetne megadni.

Végül nézzük az "egyebek"-et: itt megint van min mazsolázni, sorban tehát a következőket lehet állítani:

-direkt egér lekérdezés: inkább kapcsoljuk ki, mert néhány program nem komálja (lásd muppet show).

-ROM írásvédelem: azt hiszem egyértelmű, jobb ha ki van pipálva, nehogy összekavarja nehezen megszerzett ROM image-ünket.

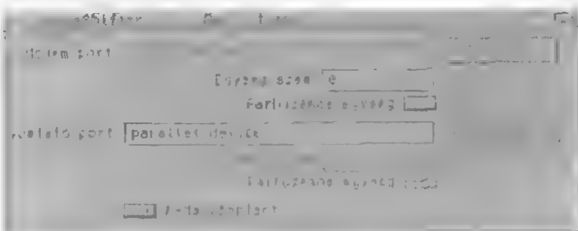
-hang engedélyezése: nagyothallók és akiknek rossz a gépükben a paula, azok kapcsolják ki :).

-AHI engedélyezése: hangkártyával rendelkezők örömére használhatják kedvenc emunk-ban is, amúgy szerintem csak a procit terheli.

És végre elfogytak a menük, mentsük ki a beállításokat, az alsó gombra kattintva. Ideje nekilátnunk az érdemi munkának. Tehát feladatunk nem más, mint létrehozni egy partíciót (aki nem akar, az hardfile-t), majd leformázni azt macintosh formátumúra és bootolhatóvá tenni. Semmiség az egész!

Az első dolgunk a grafika beállítása lesz a már leírtak szerint. Tehát mindenki válassza ki a neki tetsző felbontást, és a processzortól függően a megfelelő -külső- vezérlőt. A színmélység legyen mondjuk 256 szín. Grafkártyások ennél feljebb is tehetik a mércét persze. A képernyő méretét válasszuk 640x480-ra multiscan monitor esetén, RGB-nél elég lesz egyelőre 640x256 is, hogy ne folyjon ki a szemünk. Az újrafrissítés legyen 1 **(nem lesz az egy kicsit kevés? AGA-n szerintem 4-8 között gyorsabb lesz - a törd.)**.

Az egységek/kötetek menübe lépve mindenkinek el kell döntenie, hogy igazi partíciót szeretne, vagy hardfile-t.



Mi is az a hardfile? Ez a szó talán a harddisk file rövidítése lehet, vagyis mintha egy vincsink lenne egy fájlba sűrítve és abban vannak az adatok. Így a hardfile elfér egy amigás partíción is, de megvan a veszélye, hogyha a partíció tönkremegy, ugrik a hardfile is. Ha hardfile-t választunk, akkor a következők a teendőink: a „filedisk 1"-hez állítsuk be az AV CD2-n található hardfile-t (arról lehet felismerni, hogy .hf a kiterjesztése általában). A „filedisk 2"-nél pedig kattintsunk a létrehozás gombra. Előugrik egy kérdező, és érdeklődik, hogy mekkora legyen a mérete a hardfile-nak. Adjuk meg KB-ban, majd nyomjunk a „válassza ki a filet" gombra. A requesterben keressünk egy olyan partíciót, amelyen van elég hely, majd írjuk be a kívánt nevet (pl. akarmi.hf). Az „indítás" tekerőt állítsuk be „filedisk 1"-re. Ha cd-t is akarunk, járjunk el a már ismertetettek szerint. Ügyesen állítsuk be a memóriát is, majd akár rá is kattinthatunk az indítás gombra.

Ha mindent jol csinaltunk, akkor egy szép képet látunk, amin egy idő után megjelenik a macintosh desktop. Ha nem, akkor olvasd át újra az egészet, mert valamit elbaltáztál. Kisvártatva megjelenik egy ablak, hogy a hardfile-t nem tudta azonosítani a rendszer (hogy tudta volna, mikor nincs leformázva?). Onnan tudjuk felismerni az igazit, hogy a méret, amit kiír egyezik az általunk kreálttal. Nos írjunk be egy nevet, ami a hardfile-unk neve lesz a mac oldalán. Ekkor létrehozza a könyvtárakat és megjelenik az áhított ikon, a másik hardfile-val együtt (amiről bootoltunk).

Nincs más teendőnk, mint kinyitni mindkét hardfile ablakát (rákattintunk kétszer), majd megfogni a system folder (vagy rendszermappa) nevű könyvtárat és áthúzni a saját hardfile-unkra. Ekkor átmásolja az egészet és máris bootolhatóvá vált az egész.

Persze csak akkor sikerül, ha van elég hely, vagyis elég nagy hardfile-t kreáltunk. Az elég nagy az minimum 50MB, de inkább 150 legyen. Ideje kipróbálni! Lépjünk ki az emulátorból (shut down vagy kikapcsolás). Újra indítsuk el a SS t. A "filedisk 1"-hez most már az általunk kreált hardfile-t tegyük be és indítsunk. Voilá, már működik is. Sok minden nincs a rendszerben, de haveroktól lehet sok stuffot szerezni ám **(nem beszélve az AV CD-ken leledző hardfile-okról - a törd.)**.

Most nézzük azt az esetet, hogy ha valaki feláldozza egyik amigás partícióját a célra: Tegyük szabaddá az egyik partíciónkat és indítsuk az emu-t. Most az „egységek/kötetek" menüben a „devicedisk 1"-nél bökjünk a „válasszon" gombocskára. Válasszuk ki a kiszemelt partíciót és okézzuk le. Ekkor a shape magától kitölti az összes négyzetet fura számokkal. Ezek jelentik a partíció elejét és végét, valamint a maxtransfer-t.

Ha megvan, akkor sürgősen mentsük el, mert ha már leformáztuk, nem fogjuk tudni még egyszer megszerezni a számokat, úgyhogy mivel az ördög sosem alszik, írjuk is le valahová. Állítsuk még be a CD-n levő hardfile-t (ideiglenesen) és az indítás a „filedisk 1"-ről történjen. Ezek után izzítsuk az emu-t és innentől hasonlóak a teendők, mint a hardfile esetében, tehát nevet kell adni és aztán formázni fog. Ez azonban fizikailag is megformázza a lemezt, ezért ez elég sokáig fog tartani. Ha végzett, húzzuk át a rendszermappát és kész. Kilépés és újraelindítás után a bootolást állítsuk át „devicedisk 1"-re és a „filedisk 1"-et akár ki is szedhetjük, mert innentől nincs rá szükség. Ez a megoldás kényelmesebb, mert sokkal megbízhatóbb és gyorsabb is. **(A hardfile-ok iszonyú lassúak FFS partíción, viszont elviselhetőek, ha a CD-n vannak - persze ilyenkor nem lehet írni rájuk - és igen gyorsak AFS vagy PFS partíción - a törd.)** Ezután már lehet játszadozni a beállításokkal, színmélységgel, képernyőkkel, újrafrissítéssel, hátha sikerül teljesítménynövekedést elérnetek. **(Javaslom az újrafrissítést is állítgatni - a törd.)**

Azt hiszem nem maradt ki semmi, ha igen, nyugodtan írjatok levelet az újság címére kérdéseitekkel, vagy e-mail-t nekem

(rakocziv@ond.neptun.vein.hu,

deicide@freemail.c3.hu).

Végezetül annyit, hogyha megérzed a dolog ízét, nehezen fogod tudni abbahagyni, mert rengeteg élményt tud nyújtani.

RAKO

Shapeshifter

Mínusz

- SCSI vezérlővel hajlamos fagyni
- nem támogat ppc-t (egyelőre)

Plusz

- gyors (nagyon)
- majdnem 100%-os kompatibilitás
- jól konfigolható, a proci minden erőforrását kihasználja
- ingyen van

Gépigény

Már volt róla szó a bevezetőben...

Összegzés

Egyszerűen nagyon jó!

92%

Elérkeztünk a befejező részhez. Már "csak" az utolsó menüsor van hátra, és ha marad még némi hely, egy-két kiegészítőről is írni szeretnék.

IBrowse

(befejező rész)

Mielőtt a beállításokkal játszani kezdenénk, a Save settings as... (Beállításokat ment másként) segítségével mentsd el az eredeti konfigurációt. Ha ezután valami marhaságot csinálnál, simán olvasd vissza ezt a beállítást.

Delay image loading (Képek töltése később)

Ha kiválasztod (kipipálódik), a letöltött honlapon a képek nem jelennek meg. Gyorsabbá és szürkébbé válik a szörfözés. Ha ezt bekapcsolva tartod, a már tárgyalt kép-betöltő funkcióval hívhatod be a grafikákat. A képek helyett ilyenkor üres keretek jelennek meg, bennük a kép nevével (amit alternatív névként (ALT=...) tárolnak a html nyelvben).

Ignore custom colors and backgrounds (Nincsenek saját színek és hátterek)

Ha egy oldal saját színeket szeretne használni háttérként, vagy a szöveghez, ezzel a ponttal felülbírálhatod. Ha pl. összesen 16 színt használsz a böngésző képernyőjén, egy ilyen saját szín esetleg olvahatatlanná teheti az egész oldalt.

Use Proxy (Proxy használata)

Ha gyakran látogatsz olyan oldalt, amit igen sűrűn frissítenek (pl. sporeredmények, híroldalak), akkor inkább ne kapcsold be. Ha ilyesmit ritkán nézel, pipáld ki.

Mivel így is elég nagy az anyag, innét már csak a magyar szövegeket írom, és néhány magától értetődő pontot kihagyok a felsorolásból.

Általános beállítások

Kedvencek listáját bezárja kiválasztás után

Miután rákattintasz egy Kedvencre, az ablak eltűnik. Ha újat szeretnél kiválasztani, megint elő kell csalogatnod

Az új kedvenceket a menüben is megjeleníti

Ha egy új oldalt adsz hozzá a Kedvencek listájához, az automatikusan a menüben is megjelenik (azaz a Hivatkozást mutat a Kedvencek menüben ki van pipálva). Ha nincs túl sok Kedvenced, illetve ha jól csoportokra osztottad őket, kapcsold be.

Az állományokat automatikusan letölti

A böngésző telepítésekor érdemes létrehoznod egy könyvtárat, ahová az internetről letöltött állományok kerülnek. Ha ezt a menüpontot kipipálod, a letölteni kívánt állománynál nem kérdez rá a program, hogy hová is mentse, hanem szó nélkül az adott helyre szedi.

Kapcsolat megszakítása, ha új hivatkozásra kattint - Mikor egy oldalt nézel, általában sok, oda tartozó állományt kell letöltened: a hozzá tartozó szöveget, képeket, animációkat. Van úgy, hogy a szöveget már rég elolvastad, de a gép még mindig erőlködik a díszítő grafikus elemek letöltésével. Mikor odébbállsz, ez a kapcsoló határozza meg, hogy a még letöltés alatt álló állományokat hagyja-e a fenébe a program (akkor állítsd be így, ha ma már nem jössz vissza erre az oldalra), vagy az új letöltenivaló mellett ezt is töltögesse (ha például később még visszajössz ide).

Gyors ablak aktiválás

Értelemszerű...

Copy text on click'n'drag

Először is némi magyarázat e pont nem lefordított állapotára: az IBrowse-t folyamatosan fejlesztik. A magyar fordítás az 1.20-as változatról készült, az 1.22 néhány újítása értelemszerűen még nem lett lefordítva. E menüpont lényege, hogy a már tárgyalt lenyomott egérgombbal való szövegkijelölésnél a gomb elengedésekor a kijelölt részt a vágóasztalra másolja-e a program

Biztonsági kérdező

A programokat igen nehéz megvédeni a khm.. hülye felhasználótól. Ha ezt bekapcsolod, az összes olyan esetben, ami bajt is okozhat, a gép rákérdez, biztosan akarod-e. (pl. kilépés, lemez cache törlése)

Módosítható forrás ablak

Hát persze, hiszen néha bele kell piszkálni a címkébe, nem igaz?

URL vágóasztal mentése

Kilépéskor elmenti, amit beletettél.

URL segítő bekapcsolása

Ez egy klassz dolog - lenne... Ha a www.cucug.org-ot szeretnéd begépelni a Hely: sorba, a gép előre kitalálja az első pár karakter után, és kiegészíti a címet. Igen ám, de sajnos ez csak a programstart után látogatott címekre vonatkozik, a Kedvencekre pl. nem. Jó, ott használhatsz aliast, de mégsem értem, miért nem lehetett a segítőt azokra a címekre is alkalmazni.

Nem választ Letöltés ablakot

..hanem magától csinálja. Kapcsold be.

Az ábrán láthattok egy olyan menüpontot, ami az eredeti IBrowse-ban nem található. Ez a **Use Contact Manager for Bookmarks**. A ContactManager egy univerzális segédprogram, és arra szolgál, hogy az összes internetező programod között csereberélni tudj címeket, URL helyeket, mindent. Ha tehát bekapcsolod ezt a menüpontot (a CM telepítéskor megtalálta az IBrowse-t, és beépült), az IBrowse Kedvencei elérhetőek lesznek a többi böngésző számára is, sőt, akár a levelezőprogramodba is könnyedén befűzheted.

A hibaüzeneteket kiírja:

kérdezőben - a szokásos Amiga stílusú kérdezőkben kommunikál veled.

a HTML megjelenítőben - a főablakban írja ki, mi a gondja.

Kimeneti ablak - a méretét, fejlécét állíthatod be.

A hivatkozások elavulnak

Egy idő után a meglátogatott és cache-elt oldalakat már mindenképp újra letölti a program, még ha a merevlemezen is van. Hogy mennyi idő múltán, azt itt állíthatod be. Ha egy hivatkozás elavult, a főablakban már nem szaggatott aláhúzással jelöli a program, hanem ugyanúgy, mint a még soha nem látott oldalakat.

Elavul most

Minden hivatkozás újra letöltésre kerül a következő látogatás során.

Könyvtárak

Letöltés

Itt adhatod meg a szokásos kérdező segítségével, hogy hová kerüljenek az internetről lehalászott programok, képek stb.

Állományminta def.

Alapállapotban az IBrowse csak az ilyen végződésű állományokat sorolja fel a kérdezőben. Ez a kezdőket segítheti, ha viszont olyan html oldalad van, aminek a kiterjesztését még nem adtad meg, gondot okozhat. Szerintem ne piszkáld..

Átmeneti

Mint minden programnak, néha az IBrowse-nak is szüksége van átmeneti tárolóhelyre. Add meg neki a T:-t, ott úgysem zavar senkit

Képek

A kapcsolók képeit és az animációt tartalmazó könyvtár elérési útvonala. Ha több könyvtárad is van (mert leszedted a rengeteg különböző gombcsoport valamelyikét az internetről vagy a CD mellékletről), itt váltogathatsz közöttük. Magad is rajzolhatsz hasonlókat, simán töltsd be az ott talált képeket, módosítsd őket, mentsd ki és kész.

Kinézet

Az Ablak csoportban a főablak különböző elemeiről döntheted el, szükséged van-e rájuk. Szerintem (ha elég nagy képernyőt tudsz használni) mindegyiket engedélyezd.

Az Induláskor nyíló ablakok csoportban az induláskor megnyíló ablakokat tudod megadni. Az sem baj, ha egyik sem nyílik meg (nem létkérdés), később bármikor előhívhatod őket szükség esetén.

A Navigációs kapcsolókat középre rendezheted, alatta pedig eldöntheted, hogy a kapcsolók képe jelenjen meg, vagy csak a szövegek, esetleg mindkettő.

A Kedvenceket is középre rendezheted, illetve megadhatod, hány sorban helyezkedjenek el.

HTML megjelenés

Hivatkozások aláhúzása

Ha egy hivatkozás van a szövegben, könnyebben rátalálsz, ha nemcsak a színével, hanem aláhúzással is kiemeli a program.

A keretek mérete néha igencsak nem akar passzolni a képernyőnkre, ilyenkor jobb, ha az IBrowse felülbírálja a beállításokat

Kép értelmezés

Az Internetről GIF, PNG, JPG és esetleg XBM formátumú grafikákat kaphatsz. Ezeket az IBrowse kitűnően meg tudja jeleníteni. Ha ezt kívánod használni, kérj belső képértelmezőket. Ha neked jobb programod van (pl. PPC-s jpg nézegető), akkor beállíthatsz külső programokat is.

A Palettának csak 256 színig van értelme. Már írtam, hogy a különböző grafikák színeit össze kell hozni egy közös palettára, mielőtt megjelenítenénk. A "Legjobb" a legszebb és leglassabb megoldás, a "Gyors" nem olyan szép, a "Szürke skála" a leggyorsabb, de csak szürkeárnyalatban mutatja a honlapokat (fekete fehér multimédia, hehe).

Ne finomítsa a háttereket

Csúnyább, de gyors módszer.

GIF animációkat lejátssza

Erős gépen "Mindig" javasolt, amúgy az ízlésedre bízom.

Színek

Itt szabhatod át teljesen a szövegek megjelenését.

Jobbra találod a Várakozás kapcsolókat:

- **háttérre** - az oldalt nem mutatja meg, míg nem jött le a háttér
- **képméretre** - addig nem mutatja, míg ki nem derül, melyik kép mekkora lesz (ha előtte már megmutatja az oldalt, a később megérkező információk miatt újra és újra át kell számolnia, hogyan is néz ki az oldal valójában. Gyenge procival ez idegesítő lehet).
- **képre** - megvárja, míg az összes kép letöltődik és csak azután mutatja meg az oldalt. Gyors elérés esetén javasolt.

Betűtípusok

Igen sok múlik azon, milyen betűket alkalmazol. Először is, csak olyan fontot használj, amely tartalmazza a speciális karaktereket is. Kis betűkhöz ne használj vektorfontokat (egyik gépen sem teszik), mert szőrösek lesznek. Az Aminetről letölthető a Webxx fontcsalád, azok használatát javaslom. A CD mellékleten is megtalálod őket. Proporcionálisnak pedig úgyis mindenki valamelyik Courier fontot használja..

Kedvencek

Itt adhatod meg a főablakban megjelenő nagyon gyors elérésű hivatkozásokat. Ide a Kedvencek ablakból is áthuzkodhatsz hivatkozásokat, nem kell őket külön begépelni.

Rexx

Az Arexx makrók helye. Nézzünk egy példát, mire is lehet hasznalni! Tegyük fel, hogy van egy oldal, amit gyakran frissítenek, te viszont mással vagy elfoglalva, és nem akarsz percenként a Reload kapcsolóra kattintgatni. Ilyenkor elég, ha lefuttatsz egy rém egyszerű scriptet:

```
.key SECONDS .bra { .ket }
.def SECONDS 30
(Itt adod meg, hány másodpercenként töltsön újra)
LAB loop
rx "address IBROWSE: RELOAD"
;rx "address VOYAGER: RELOAD"
;rx "address AWEB.1: RELOAD"
(Mint látható, más böngészőkben is használhatod, csak valaszd ki a megfelelő címet)
Wait {SECONDS}
SKIP loop BACK
```

Külső megjelenítő

Az IBrowse nyitot koncepciójú program, készítői nem hiszik magukról, hogy mindent ők tudnak a legjobban. Ha neked van valami szuper képnézegetőd, itt nyugodtan beállíthatod, hogy azt használja a program. Ezen kívül a már emlegetett MIME típusokat is itt definiálhatod. Ha definiálsz egy állománytípust, azt is megadhatod, hogy mi történjen egy olyanra való kattintáskor. Ha például egy ZIP állományt tanítasz meg neki, valószínűleg azt fogod kérni, hogy töltse le a merevlemezre, míg egy ascii szöveget inkább meg fogsz nézni - esetleg egy külön ablakban.

Hálózati beállítások

Nem, nem az AMWAYről (bocsánat, az önérzetesebb házaló ügynökök mostanában Network 21-nek hívják...), hanem a HÁLÓZATról van szó.

Általános

Startoldal

Induláskor ezt az oldalt keresi meg a böngésző magától, és tölti be. Ha az IBrowse indításakor még nem kapcsolódtúl az internetre, valószínűleg a cache-ből fogja beolvasni az oldalt (ez mindig a cache-ben lesz, hiszen minden alkalommal betöltődik). Mondanom sem kell, hogy ide is átrángathatsz egy címet a Kedvencekből vagy a "Hely:" mellől.

Persze csak akkor lesz Startoldalad, ha az "Ezzel az oldallal indul" ki lett pipálva.

Kapcsolatok max. száma

Volt már róla szó. Hacsak nincs ISDN-ed, javaslom a maximumot, azaz a 32 kapcsolatot egyszerre.

A **Locale**-nek nincs túl nagy jelentősége, lévén az Internet nyelve sajnos nem a magyar...

A prioritásokat tényleg mindenki maga döntsae el. Ha lassú a géped, talán a képek kicsomagolása a legfontosabb, ha sokat töltögetsz le, akkor a letöltés prioritását emeld meg.

Biztonság

A cookie-k elméletileg veszélyesek lehetnek, de csak elméletileg. Arról van szó, hogy egy honlap "utasíthatja" a géped arra, hogy egy bizonyos információt a merevlemezre mentsen. Ezzel persze károkat is lehetne okozni egy felhasználónak, de mivel ez két perc alatt kiderülne, szerintem nincs az a marha, aki így próbálna gonoszkodni.

Elfogadja a cookie-kat

Itt állíthatod be, hogy a sütiket elutasítod vagy elfogadod, illetve a gép rákérdezzen-e, mielőtt elfogadja.

Kilépéskor elmenti a cookie-kat

Lemezre menti a cookie-kat.

FTP

Ha nyilvános FTP site-ra jelentkezel be, általában elég, ha azt írod, hogy "Anonymus"-nak hívnak. Van azonban olyan hely, amely nyilvános ugyan, de elvárják, hogy rendes nevet adj meg. Ilyenkor a legegyszerűbb, ha az email címeddel lépsz be.

SSL

Ez egy biztonságosabb adatátviteli módszert jelent. Választhatsz az IBrowse saját, vagy a Miami hasonló megoldása között.

Tárolás

Tárolás lemezen

Itt állíthatod be a sokat emlegetett cache helyét és méretét. A túl nagy cache esetleg lelassíthatja a keresést (egy 20 megás cache-ben akár tízezer kisebb file is elfér). Ez főleg a partíció filesystemétől és a hozzárendelt puffer méretétől függ.

Tárolás a memóriában

Ez még gyorsabb, mint a merevlemezes cache használata. A mai ram árak mellett amúgy sem jelent gondot egy nagyobb cache kialakítása.

Fastmemória használata a képekhez

Alapkiépítésű Amigán a képeket csakis a chipramból lehet megjeleníteni. Ennek mérete azonban korlátozott. Az IBrowse felajánlja a lehetőséget, hogy a képeket a fastramban tárold, majd szükség esetén ő szépen átteszi őket a chipramba. Érdemes bekapcsolni.

Adatok ellenőrzése a távoli kiszolgálón

Itt döntöd el, hogy a program vizsgálja-e az esetleg a cache-ben lévő oldalak használhatóságát.

Nincs tárolási hely

Vvannak oldalak, amiknél nem akarod a cache t használni. Ezeket itt sorold fel. Ezeket az oldalakat az IBrowse minden körülmények között letölti a netről.

Proxy

Az esetleg használt proxy kiszolgáló adatait adhatod itt meg. A Nincs proxy hely alá azokat az oldalakat sorolhatod fel, melyekre nem kívánod a proxyt használni.

Email & Telnet

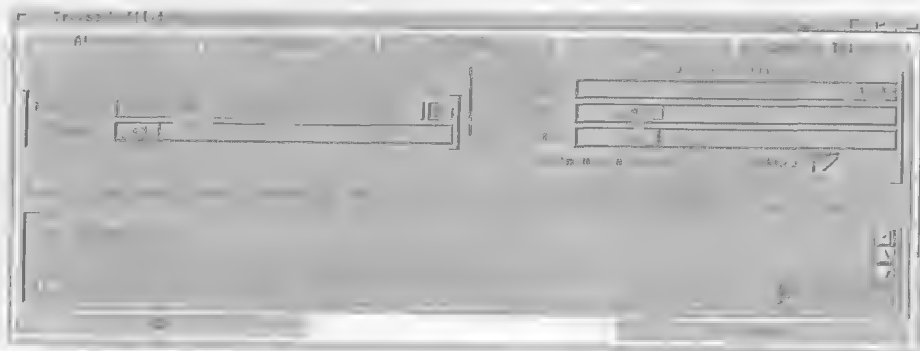
Ez az IBrowse saját levelező modulja. Sok web oldalon találsz Mailto: utasítást, melyre katintva nem egy újabb oldalra kerülsz, hanem levelet küldhetsz egy adott címre. Ezt megteheted az IBrowse saját moduljával, de a kedvenc levelező programoddal is. Az itt kitöltendő adatokhoz mindenkinek ajánlom QXY mester soha véget nem érő történetét a YAM-ról.

Telnet

Írd ide azt a parancsot, aminek le kell futnia, mikor egy telnet hivatkozásra kattintasz.

FONTOS!!!

Ellentétben a legtöbb MUI programmal, az IBrowse módosított beállításait külön el kell mentened a megfelelő menüpontokkal. Erre kilépéskor úgyis figyelmeztet a gép, de nem árt, ha tudjátok..



A hibaüzenetek

Connection refused (A kapcsolat visszautasítva)

Az IBrowse megpróbált kapcsolatot teremteni az adott hellyel, de nem tudott. Valószínűleg foglalt, vagy átmenetileg lekapcsolták. Próbálkozz később újra.

Couldn't create socket (Nem lehet létrehozni a csatlakozást)

Az IBrowse nem találja az internetezéshez szükséges TCP/IP stack-et, valószínűleg azért, mert elfelejtetted elindítani a Miami-t...

Couldn't open initial window (Nem tudom megnyitni a kezdőablakot)

Ez akkor fordul elő, ha nincs elég chipram. Próbálj meg minden mást bezárni, esetleg resetelj.

Dos error (DOS hiba)

Az AmigaDOS hibaüzenetet küldött. Ilyen hibával csak akkor találkozol, ha valami hiba van a remdszereden.

Error accessing file (Hiba az állomány elérése közben)

Nem tudja elérni a kívánt álloményt, valószínűleg egy másik program is megnyitotta és lezárta (pl. a Cyberwindow szokott ilyet csinálni).

Error processing IFF file (Hiba az IFF állomány értelmezése közben)

A program nem tudja értelmezni ezt az IFF állományt, valószínűleg azért, mert hibás, vagy mert nem is IFF. Vizsgáld meg más programmal azt az állományt.

Error while creating save file (Hiba történt az állomány elmentése közben)

Csak akkor fordul elő, ha a rendszereden bekövetkező hiba miatt a program nem tudta kimenteni az allományt.

Error while creating temporary file (Hiba történt az átmeneti állomány létrehozásakor)

Akárcsak az előzőt, ezt is csak komoly rendszerhiba esetén látod.

Error while loading ibconfig.library (Hiba az ibconfig.library betöltése közben)

Valószínűleg hibás az ibconfig.library nevű állomány. Telepítsd újra az IBrowse-t az eredeti lemezekről.

Error while reading prefs (Hiba a beállítások beolvasása közben)

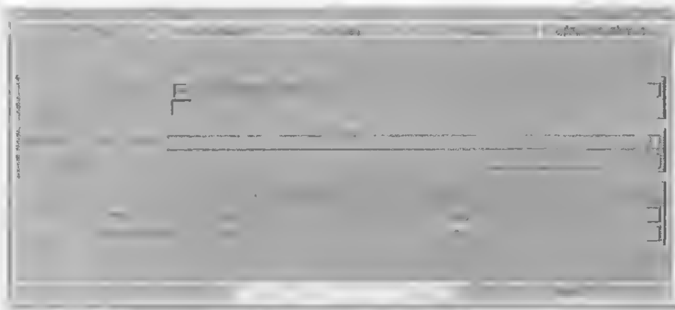
A betölteni kívánt beállításokat tartalmazó állomány hibás. Induláskor az IBrowse.prefs állományt automatikusan betölti - betöltené a program. Állíts be mindent újra és mentsd el a beállításokat.

Host lookup failed, no DNS entry fonnd (A keresés sikertelen volt, nem találtam DNS bejegyzést)

A DNS az internet szolgáltatód domain név kiszolgálója. Ha ezt az üzenetet látod, akkor vagy hibásan írtad a nevet, vagy pedig nem állsz kapcsolatban az Internet kiszolgálóddal.

IBrowse was unable to open the appropritate protocol.library. Please check that the required libraries exist in the IBrowse directory (Nem lehet megnyitni a megfelelő protokoll library-t. Vizsgálja meg, hogy a szükséges library-k léteznek-e az IBrowse alkönyvtárban.)

Minden szükséges library telepítésre kerül, mikor magát az IBrowse-t telepíted. Ha egy protokoll library meghibásodik, vagy letörlöd, ez a hibaüzenet jelenhet meg. Ilyenkor érdemes az egészet újratelepíteni.



No host was specified in the URL (Ezen a helyen nincs gazda meghatározva)

Az URL az Uniform Resource Locator rövidítése. A gazda az a gép, amellyel fizikailag próbálsz kapcsolatot teremteni (azon van a kívánt URL-ű honlap). Ez az üzenet valószínűleg azért jelent meg, mert elfelejtetted a cím elé írni, hogy "www" vagy "ftp".

Out of memory (Nincs elég memória)

Elfogyott a memóriád! Csökentsd a memória cache méretét.

Proxy error: Connection refused (Proxy hiba: a kapcsolat visszautasítva)

Az IBrowse a proxy kiszolgáló segítségével megpróbált az adott hellyel kapcsolatot teremteni, de nem sikerült. Valószínűleg a proxy kiszolgáló nem működik. Hívd fel a szolgáltatód és beszéld meg vele (MATÁVNET esetén inkább imádkozz az Internet védőszentjéhez, Szent Izidorhoz - ez nem vicc, esküszöm, már ilyen is van...)

Proxy error: Couldn't create socket (Proxy hiba: Nem lehet létrehozni a csatlakozást)

Az IBrowse nem tud kommunikálni a TCP/IP stack-kel, valószínűleg azért, mert a proxy kiszolgáló le van lőve. Hívd fel a szerelőt :).

Proxy error: Host lookup failed, no DNS entray fonnd. (Proxy hiba: A keresés sikertelen volt, nem találtam DNS bejegyzést)

Ha helyi hálózaton vagy, beszéld meg a rendszergazdával a hibát.

Proxy error: You are not authorized to use this proxy (Proxy hiba: Nincs jogosultsága e proxy használatához)

Ha ez nem így van, beszéld meg a rendszergazdával, hogy vajon miért nem hiszik el neked, hogy autorizált vagy...

The connection was interrupted by the remote host (A kapcsolatot a gazdagép megszakította)

Ez akkor fordul elő, ha az Internet szolgáltatód lefagyott.

The network is unreachable (A hálózat nem érhető el)

Valószínűleg elfelejtetted beizzítani a Miami-t vagy más TCP/IP programot.

The requested document was not found on this server (a kért dokumentum nem létezik ezen a kiszolgálón)

Ha egy hivatkozásra kattintva ezt a hibaüzenetet kapod, akkor valószínűleg egy hibás linket találtál. Szép dolog, ha ezt jelzed az adott oldal karbantartójának. Ha egy dokumentum nevét beírva kapod ezt az üzenetet, akkor az egyszerűen nem létezik, vagy hibásan gépeltél.

Unable to open bsdsocket library or compatible networking interface (Nem tudom megnyitni a bsdsocket library-t vagy más alkalmas hálózati csatlakozó réteget)

Ismét csak az lehet az oka, hogy nem fut a Miami.

Unknown error occured (Ismeretlen hiba történt)

Hát igen, elméletileg ilyen Amigán is előfordul, nemcsak windows alatt. Pánikra semmi ok, hívd fel a program készítőit, hadd pánikoljanak inkább ők...

Wrong version (Rossz változat)

Az IBrowse és a hozzá tartozó telepített library-k verziószáma eltér. Telepítsd újra az egészet a mesterlemezekről.

You are not authorized to access this dokument (Nincs jogosultsága e dokumentum eléréséhez.)

Bizonyos állományok hozzáférését korlátozni lehet, és csak a regisztrált felhasználók férnek hozzájuk. Derítsd ki, ki osztogatja a jogokat az adott állományhoz és vedd fel vele a kapcsolatot.

Itt tulajdonképpen véget is ér az IBrowse leírása. A különféle pluginek telepítéséről, használatáról talán majd egy másik alkalommal írok.

Jó böngészést!

Horváth Péter



E havi, utolsó részünkben a szűrőket ismertetem, és néhány példán keresztül megpróbálom bemutatni az ArtEffect sokszerű lehetőségeit. A [illegible] megjelent 3.0-ás változat újdonságaival nem tudok foglalkozni, mivel lapzártáig nem érkezett meg a már-már szokásos tesztelőpéldány a szerkesztőségbe.

ArtEffect

[3]

A szűrők

Az emberiség sokmindent kitalált már, hogy otthonosabbá tegye a világot: atombombát alkotott, bibliát írt, aztán lopakodó repülőgépet gyárt, tamagochit etet, kukásautót vezet, csak egyvalamit nem tud: olyan teaszűrőt készíteni, ami egyrészt nem engedi bele a darabkakat a vízbe, de a T. inni kívánó sem maszatolja össze vele a konyhát (mondanom sem kell: csak lamerek isznak gyari filteres teát). Az ArtEffect készítője sokkal ügyesebb volt a szűrők megalkotasában (Lehet, hogy őt kellene felkerni a tea-probléma megoldására? Vagy várjuk meg, míg Douglas Adams teafőzni is tudó csodaszamitogépe minden háztartásban elérhető lesz?)

Az alább bemutatott szűrők csak egy részét képezik az ArtEffecthez írtaknak, sajnos a külön csomagokban megvásarolható plug-ineket meg nem tudtam letesztelni - talán majd máskor.

A szűrőket kivétel nélkül alkalmazhatod a kép egy bizonyos részére is, nemcsak az egészre. Mikor egy szűrő valamelyik paraméterét módosítod, ne feledd, hogy a számra kattintva egzakt értékeket is beadhatsz húzkodás helyett (persze egyesek szerint húzkodni is jó...)

A Szűrő menu további almenükre lett osztva, ezekben vannak típus szerint csoportosítva maguk a szűrők. Mivel ezek a programtól meglehetősen fuggetlen programrészek, eleg könnyű ujakat fejleszteni hozzá. A fejlesztéshez szukséges dokumentációt bárki beszerezheti a Haage&Partnertől. Az itt ismertetett szűrök nem feltetlenül lesznek a te verziódban, illetve lehet, hogy neked több is akad. Minden szűrőt az előzetes ablakban ellenőrizhetsz, mielőtt ráereszted magára a képre.

Egyszerre akarhany szűrő ablaka nyitva lehet. Próbáld csak ki a következőt: nyiss meg minél több szűrőt, ahány csak elfér a képernyődön és játssz el a beállításokkal. Ha most az egyik szűrőnel a "Végrehajt" gombra kattintasz (vagyis alkalmazod a teljes képre), az összes szűrő vadul dolgozni kezd, hogy a módosított alapképre újra kiszamítsa saját kis effektjét. Így egy gombnyomasra akár 20-30 előzetest is beindíthatsz... nincs túl sok haszna, de lenyűgöző látvány :).

A szűrők ablakában a + és - gombokkal a képrészletet nagyítod/kicsinyíted, a mellette lévő kék csík azt mutatja, hol is tart a gép a számolásban. Ha az előzetesben nem látszik a teljes maszk (vagy ha nincs maszk, akkor a kép), akkor az egérrel "megfogva" ide-oda húzkodhatod a képet, amíg a megfelelő részlet nem mutatkozik.

Lássunk akkor néhány szűrőt...

„Szín" menü

Negatív

Szín - egy színnel (60° - lásd színkeverő módok az első részben) eltolja a kép valós színeit.

Szürkeárnyalat - előbb szürkeárnyalatúvá alakítja aképet, majd negatívvá változtatja.

Poszter

A képet adott számú színnel állítja elő. Minél kevesebb a használható színek száma, annál kevésbé lesz felismerhető a kép. Akkor lehet hasznos, ha 2-3 színű képet (névjegykártya, matrica stb.) kell előállítanod. A videostúdiók is előszeretettel alkalmazzák.

Dinamikus tartomány

Kiterjeszti a fényes színtartományt a képen. A min. megadja, hogy milyen sötétségű pontok váljanak feketévé (illetve veszítsék el fényerejüket), a max. pont fordítva: mely pontok legyenek maximális fényerejűek.

Színkorrekció

Ezzel igen gyakran dolgozom. Itt módosíthatod a kép fényességét (minden pixelét külön-külön), élességét (a világos és sötét pixelek közötti különbséget), a gamma értékét (a közepes szürkeárnyalatok kontrasztját, melyeket úgy módosíthatsz, hogy közben az igen sotét és igen világos részek érintetlenek maradnak), az egyes színösszetevők arányát. Hasonló a Ppaint Paletta/Rendezes funkciójához.

Színskála módosítása

Ha valaki emlékszik még a különböző színkeverő módszerek ismertetésére, annak nem okoz gondot ez a szűrő sem. A színárnyalat az uralkodó színvilágot állítja el a képen (ezzel csinalhatsz kek káposztát vagy lila bőrű tehenet). A telítettség a szürke-tiszta színárnyalat között valtoztatja a színt, a fényesség pedig a fényerejét. A Reset olyan értékeket állít vissza, amelyekkel pont az eredeti képet kapod.

Kiegyenlítés

Ez a szűrő a fenyerő-lefutásokat egyenlíti ki. Segítségével finomabb kontúrokhoz jutunk, a kép kontrasztjai szebbé válnak. A három mód közül azt válaszd ki, amelyik az adott képen a legjobb eredmenyt adja - ez a kép tartalmától függ, nincs univerzális recept. A Véletlenszerűt kis színeltérésű képeken használd, ezzel lesz a leginkább éles. Az élesebb kép rendszerint a zaj megnövekedésével jár.

Szolarizál

Fotósoknak ismerős lesz ez az effekt. Próbáld ki! Annyit segítségképp elárulok, hogy kis értékeknél csak a legsötétebb képpontok lesznek láthatóak. Azért nem árulok el többet erről az effektről, mert a kézikönyv is csak ennyit írt rola... Amúgy elsőre az atomrobbantás jut az ember eszébe, mikor meglátja - vagy mikor Imagine-ben túl erős fényforrást adsz meg a renderhez.

Küszöb

Azt a fényesség-határértéket adja meg, ami felett a pontok már fehérnek látszanak. Minden kevésbé fényes pont fekete lesz. Fekete-fehér nyomtatáskor hasonló küszöbértéket kell megadnod. Az eredmény mindig fekete-fehér kep lesz.

Antik

Régi, öreg fotó kinézetet ad a képnek. Lehet színes vagy megbarnult/szürkült valtozatot kerni

„Elmos" menü

Elsimít

Az elsimít szűrő az elszigetelt pixelektől szabadítja meg a képet. Minél erősebb, annal többet. Jól jöhet, ha pl. a floyd-steinberg módszer áldásos hatását kell eltüntetni. A "Jobban simít" kb. háromszor olyan erős, mint a sima.

Gauss

Hasonlít az előzőhöz, csak más számítási módszert alkalmaz a kép retusálásához. Sokkal számításigényesebb, egy egész mátrixot allít fel a pixelek módosításához. Gyengébbek kedveért: a mártix olyan, mint egy láda sör felülnezetben, csak ezt nem kell meginni, ellenben jókat lehet vele számolni.

Ránagyítás

Igen látványos effekt, azt szimulálja, mikor a kamera gyorsan ránagyít a képre, miáltal a kép szélei elmosódnak (művelt olvasóink kedvéert: mint amikor a Millenium Falcon belép a hipertérbe).

Elmozdulás

A fotóst fényképezés közben hátbaverte régi iskolatársa. A hátbaverés erejét, szögét is beállíthatod, illetve azt, hogy a kép minden pontja ugyanolyan mértékben mozduljon el, vagy a bemozdulás gyorsulast is kapjon

Sugárirányú elmosás

Adott szögben elforgatja a képet, helyesebben bemozdítja. Ál-ufók készítéséhez kitűnő.

„Éles" menü

Élesít

Egyetlen menüpontként szerepel. Az elmosódott, maszatos képeket élesíti. Ez konkrétan azt jelenti, hogy a szomszédos képpontok színe, fényereje közötti különbséget megnöveli a program. A durva élesítés egy 5x5-ös mátrix segítségével számolja ki egy képpont új színét.

„Stílus" menü

Képpontok elmozdítása

Minden képpontot egy adott sugarú körön belül elmozdít. Olyan képeket kapsz vele, mint az impresszionista festmények (tudjátok: Delacroix, Turner, Monet - úgy látszik, ma megint rámjött a népművelhetnék). A megadható ertek annak a körnek a sugara képpontban megadva, melyen belül a pontok elmozdulnak. Nagy értékek mellett olyan hatást érsz el, mintha a képet egy hepehupas ablaküvegen keresztül néznéd.

Élkereső

A képen belüli éleket, vonalakat keresi meg és emeli ki. Elsősorban az erős kontraszt- és színkülönbségeket találja meg a szűrő. A kontúrokat kérheted színesben vagy szürkeárnyalattal. A Prewitt és Sobel más és más

módszerrel keresi az éleket.

Laplace

Ez is éleket keres, de az elmosottabb képekre nem alkalmazható. Ha nem különösebben kontúrteli az eredeti kép, lehet, hogy egyet sem talál - ilyenkor fehér kép lesz a végeredmény. Itt is választhatsz színes és szürkeárnyalatos módszer között.

Olajfestmény

Olajfestmény-szerű kinézetet ad a képnek. Minél nagyobb az Erősség, annál inkább távolodik el a fotó-jellegtől.

Kőnyomat

Az egyik leggyakrabban alkalmazott effekt. Olyanná válik a kép, mintha kőbe vésték volna, vagy mintha valami fura anyagból lévő dombormű lenne. A szög (fény beesési szöge), magasság (a kiemelés és bemélyedés közötti különbség), mélység (hasonló) értékekkel a kinézetét módosítod. A szikla (csak szürkeárnyalatok), barlang (a színek gyenge barnával lesznek befedve), színes (a kontúrok egy, a képből kölcsönzött színnel kerülnek megrajzolásra) három eltérő típust ad meg.

Viaszfestés

Első látásra ez az effekt valahol félúton van a kőnyomat és az olajfestmény között. A hivatalos definíció szerint olyan hatást kelt, mintha a képet viaszceruzával (?) rajzolták volna. Itt is elsősorban a kontúrok kerülnek kiemelésre. Főként kézzel rajzolt képeken mutat jól. Fotókra alkalmazva gyakran kapsz természetellenes hatású képet. A kitöltött szebb eredményt ad, mivel ott a felületeket az eredeti színnel tölti ki a program.

„Torzít" menü

Csavarás

A kép közepén csavar egyet az általad megadott szögben. A többi rész kénytelen követi - kis értékeknél akár feliratokra is jól alkalmazható

Karikatúra

Főleg portrékra alkalmazható, a kép egy részét természetellenesen fenagyítja, torzítja. Ha negatív értéket adsz meg, nem dagadni fog az áldozat arca, hanem mondjuk összecsücsöríti a száját. Legjobban olyan fotókon mutat, ahol az arc szemből lett lefényképezve.

Tekerés

Kicsit a Csavaráshoz hasonlít. A képet "hullámoztatja" a megadott szögek és eltolási értékek alapján. Az effekt könnyen felismerhetetlenné teszi a képet, csak módjával használd. Arexx guruk nagyszerű animációt készíthetnek, ha folyamatosan változtatják a paramétereket - ez persze a legtöbb ismertetett effektre igaz.

„Pixelez" menü

Elég idióta neve van, a lényeg, hogy itt kaptak helyet a következő szűrők:

Mozaik

Kikockázza a kepet, minél nagyobb számot adsz meg, annál darabosabbá tördeli. Tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy a kép méretét megtartva annak felbontását csökkenti.

Poláris mozaik

Kör alakú mozaik. Külön megadható a körök (1-50) és azok szegmenseinek száma (3-360).

Súlyvonal

Szintén a (bescannelt) képet zavaró pixelek eltávolítására szolgál. Lehet színes vagy szürke változatot kérni, és megadhatod a vizsgált terület méretét is.

Kép részrebontása

A képpontok színét elemzi, összehasonlítja a szomszédokéval, átlagol, majd a kapott színre cseréli az eredetit. Ezzel a képen található színek számát csökkenti. Egyre darabosabb, egyszerűbb képet kapsz vele, épp ezért rajzolt ábrákon csak kis hatása van, alkalmazd inkább fotókra.

„Egyéb" menü

Hepehupa

A képre egy adott mintázatot húz. Rátölt a képre egy másikat, amelyik a mintát tartalmazza, majd annak fényértékeit figyelembe véve kiszámítja az eredeti kép hepehupás (...) változatát. A segédkép sötét részei adják a kiemelkedő részeket a kiszámított képen, a világos részek besüppednek. Van néhány előre megadott minta, de bármilyen más képet is használhatsz erre a célra. Ha a kiinduló kép és a hepehupát megadó kép azonos, színes kőnyomatot kapsz. Ezzel egyébként szép plasztikus hatást hozhatsz létre.

Az azimutról nem nyilatkozunk (sem én, sem a kézikönyv), az emelés talán egyértelmű, a kontraszt adja meg, hogy a segédkép milyen erősen jelenjen meg az eredeti képen. A méretezéssel belőheted a mintázat nagyságát. Már aránylag kis számnál (5-15) is jó nagy mintákat kapsz. A ellopáshoz először is aktivizálj egy ablakot, amiben az ellopni kívánt kép van, és csak ezután kattints az "Ellop" kapcsolóra.

Göngyölítés

Ez az elnevezés tulajdonképpen a szabadon definiálható mátrix-műveletek megadását takarja. Külön cikket lehetne írni arról, hogy a különböző értékek milyen hatással vannak a képre, elég, ha annyit tudsz, hogy az itt ismertetett effektek nagy részét a megfelelő számok megadásával létre lehet hozni. A kisakkozott értékeket elmentheted, ill. később betöltheted. Ilyen példaértékekből van jónéhány az ArtEffect csomagban is, töltsd be őket és nézd meg, milyen hatással vannak a képre. Sokszor már egyetlen érték megváltoztatása elég ahhoz, hogy a végeredmény kőnyomatból elmosássá változzék. Az értékek -128-tól 127-ig terjedhetnek.

Kép tükrözése

Egy tetszőleges képrészletet tükröz a szabadon pozícionálható (!) tengelyre. Megadhatod, hogy a négy alapirány közül merre is tükrözzön, és mire.

Jobb - A kép bal fele tükröződik jobbra
Bal - A jobboldal tükröződik balra
Fent - A kép alsó része tükröződik felfelé
Alul - A felső rész tükröződik lefelé
Helyzet - a tükrözés tengelyének pozíciója

Eltolás

Adott számú képponttal eltolja a képet. Az üressé váló helyre a háttérszín kerül, vagy kívánságra a kép azon része, ami a túloldalon kifolyt. (Élek: háttérszín, illetve burkol.)

Távolról sem végeztünk minden effekttel, de remélem, az is eltart egy darabig, míg ezeket kivesézitek. Most nézzük a többi programrészt.

Nyomtatás ArtEffect alól

Az ArtEffect támogatja a 24 bites nyomtatást a workbench driverekkel, de együtt tud működni a Studioval és a TurboPrinttel is. Nyomtatás előtt lehetőséged van az alapvető beállításokon (fényesség, kontraszt) módosítani. Ezek nyomtatónként és képenként különböznek, érdemes kísérletezni egy kicsit. Az szinte sosem árt, ha kicsit fényesebbre állítod a képet.

A rétegek

Az újabb változatok már képesek rétegeket (Layer) kezelni. A 2.6-os egyszerre hármat, a 3.0-ás pedig korlátlan számút. A réteg nem más, mint egy újabb kép, ami az alapkép "felett" van. Ha arra rajzolsz, az letakarja az eredeti képet, de később bármikor elmozdíthatod, külön szűrőtereszthetsz rá - mindeközben az "alsó" kép semmit sem változik. Külön rétegben szokták elkészíteni például a feliratokat. Ha aztán később módosítani szeretnéd, elég a felirat rétegét törölni és újraírni. A kép kimentése előtt az egyes rétegeket fixálni szokták, azaz egybeolvasztják az alatta levőkkel. A rétegekkel egészen új dimenziók nyílnak meg a grafikus munkák lehetőségeiben - gondoljunk csak arra, hogy mennyivel tökéletesebb a rétegek használata az UNDO-nál...

Amikor betöltesz egy képet, csak egy rétegéd van, az, ami magát a képet tartalmazza. Az F6-ra előugró (vagy az "Ablakok" menüben előhívható) Réteg-menedzser segítségével újabb réteget adhatsz a képhez ("Új"). Az első réteg neve alapból "háttér", de ezt bármikor megváltoztathatod.

Mikor új réteget kérsz, a program automatikusan azt aktiválja. Ezután bármit is rajzolsz a képre, az erre a rétegre kerül. Alatta a háttér érintetlen marad. Ha később mindent letörölsz, látni fogod, hogy az eredeti kép még



HASZNÁLT MONITOROK

TÍPUS	MÉRET	ÁR	TÍPUS	MÉRET	ÁR
PanaSynk P50	15”	24.900,-	Bell	15”	24.900,-
PanaSynk 4G	15”	24.900,-	Sony 100ES	15”	39.900,-
Compaq 1024	14”	15.000,-	Sony CPD 1791	17”	34.900,-
Compaq 151 FS	15”	17.900,-	Sony CPD 1704S	17”	39.900,-
Compaq P5	15”	24.900,-	Sony CPD 1730	17”	49.900,-
Compaq V50	15”	24.900,-	Sony CPD 2001 GT	17”	64.900,-
Compaq V70	17”	59.900,-	Sony SF1	17”	59.900,-
Eizo 9060 S	14”	15.000,-	Sony SF2	17”	64.900,-
Eizo F35	15”	39.900,-	Belinea 105575	17”	49.900,-
IBM G50	15”	29.900,-	Belinea 105586	17”	54.900,-
Samtron SC428	15”	24.900,-	SPEA 20’	20”	75.000,-

Az árak az ÁFÁ-t nem, de 6 hónap garanciát tartalmaznak.

A. S. Y. S. KFT.

9400 Sopron, Ágfalvi u. 16.
Fax: 99/319-191
Tel.: 20/94-46-727
E-Mail: pcpince@syneco.hu



mindig megvan. A Rétegek ablak tetején az épp aktuális réteg áttetszőségét adhatod meg. Ha 100%, akkor minden, amit tartalmaz, teljesen eltakarja az alatta lévőt. Ha lejjebb veszed az értéket, a rétegre rajzolt elemek átlátszóak lesznek, és látni engedik az alatta lévő réteg (vagy háttér) tartalmát.

Ha az egyik réteget a másikra húzod, azzal összeolvasztod őket, többé nem kezelheted külön őket. Ugyanilyen drag'n'drop húzással cserélheted fel közöttük a sorrendet, azaz azt, hogy melyik réteg legyen "felül". Aktívvá egyszerű kattintással teheted a réteget. Ha a villanykörtére kattintasz, azt eltüntetve a réteg tartalma is eltűnik a képből - persze nem igaziból, a program csak "eldugja" azt. Akkor hasznos, ha egyébként zavar a több, egymáson fekvő réteg. Ha az utolsót is kikapcsolod, a program kikockázza az üres részeket - ez nem tartozik a képhez, csak jelzést ad, hogy van ám ott valami, csak nem mutatja. A villanykörte mellett egyébként a réteg kicsinyített mását látod. Ha nincs szükséged az aktív rétegre, a Töröl-lel eltávolíthatod a memóriából (nem összetévesztendő az eldugással!).

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az IMFX réteg-kezelése sokkal fejlettebb, dehát a programok ara sem esik ugyanabba a kategóriába

A rajzmódok

Általában mindenki arra gondol, hogy egy rajzprogrammal csak úgy lehet rajzolni, hogy kiválaszunk egy színt, megmondjuk a gépnek, hogy négyszöget szeretnénk, aztán lerajzoljuk a képre és kész. Nos, ez csak az egyik lehetőség a több tucat közül! Mikor egy négyzetet rajzolsz, a végeredmény nemcsak egy adott színű négyszög lehet. A rajzeszköz másféleképp is hathat a képre. Ha valamelyik rajzeszközre duplán kattintasz, előugrik egy ablak, ahol ezeket a módokat állíthatod be. Ha például a színátmenetet választod, akkor rögtön nem egy színnel lesz kitöltve a négyszöged, hanem a színrendezőben definiált színátmenettel. Ha a "sötétebb" rajzmódot választod, akkor nem rajzolni fogsz, hanem a rajz helyen a kép sötétebbé válik - és így tovább. Ezen tul minden egyes rajzeszköznek van áttetszősége (100%-teljesen lefedi a képet, 0%-semmi sem látszik belőle).

Tegyük fel például, hogy van egy felhős eget ábrázoló kép. Ennek közepére beraktál egy téglalap alakú fényképet a barátnőd fejéről (mert mondjuk az is olyan könnyű, mint a felhők hehe). Namost a fénykép élei erősen elütnek a háttértől - egészen addig, amíg nem választod ki az "elsimít" rajzmódot, és nem rajzolod végig a fénykep keretét a négyszög-eszközzel. Ez a rajzmód szépen összedolgozza majd a fénykép szélét a háttérrel. Ha egy bescannelt prospektusról kell eltüntetni az árakat, akkor válaszd ki az "elmos" rajzmódot, és a szabadkézi rajzzal maszatold szépen el, amíg teljesen bele nem olvad a környező pixelekbe. A példákat hosszan sorolhatnám, általában a mindennapos munka soran jön rá az ember, mi mindenre is lehet hasznalni egy ilyen látszólag egyszerű programot.

Munka az ecsetekkel

Az ecset nem a legtalálóbb kifejezés rá, de az angol nyelvterületen sem találtak rá jobbat. Rajzoláskor nemcsak egyszerű pontot rakhatsz le a képre, hanem egy tetszőleges alakú formát is. Sőt! Megadhatod azt is, hogy a rajzeszközöd középen teljes erővel rajzoljon, de a szélei felé esetleg halványabban fogjon.

Egy ecset létrehozása

Hívd elő az ecsetkezelő ablakot Itt néhány előre beállított ecsetet látsz. Ezek többnyire kör alakú, kifelé halványodó ecsetek. Kattints a hozzáad-ra, majd az újonnan megjelenő ecsetre duplán. Erre megjelenik az ecsetkreátor.

Az Alak tetszőlegesen forgatható, a pontok elmozdíthatóak, illetve a tolókákkal állíthatóak. Jobbra az Alak kapcsolóval lehet választani az alapvető formák (ellipszoid vagy téglalap) között. Az intenzitás azt mutatja, hogy az ecset a szélétől a közepéig milyen erővel rajzoljon, vagyis mennyire fedje el a képet. Mivel az intenzitás (és a sűrűség is) szimmetrikus, ne csodálkozz, ha a bal oldalt editálva a jobb is változni fog. Ha nyomva tartod a Shift-et, akkor a kezdő- és csúcspont, valamint a pointer által megadott parabolát alakíthatod. A Sűrűség azt határozza meg, hogy milyen gyakran tegye le a pixeleket az ecset a képre. A durvaság variálja az intenzitást, vagyis mesterséges hibákat helyez el a rajzeszközben.

A színbeállító

Ennek segítségével állíthatod elő a kívánt színt vagy színátmenetet Ha az egyik színre kattintasz benne, a felső tolókák mutatják a szín összetevőinek értékét. Az első részben írottakat itt nagyszerűen kipróbálhatod. Készíts egy tetszőleges színt, majd váltogass a különféle keverési módok (RGB, CMYK, HSB, fokozatos, mixer) között. A "Fokozatos" 24 bites képernyőn nemes egyszerűséggel felkínálja az összes elképzelhető (és látható) színt. A mixer a négy sarokban elhelyezett színek közé képez színátmenetet. Ha tehát tudod, hogy egy bizonyos zöldeskék árnyalatot keresel, tedd az egyik sarokba a zöldet, a másikba a kéket és válogass!

Színátmenet készítése

Kattints az egyik színre a kiválasztóban. Állítsd be a kívánt kiinduló szint. Kattints egy másik színre, és állítsd be a tervezett színátmenet célszínét. Most kattints alul a "színátmenet" kapcsolóra. Ezután klikk az első színre. Tartsd nyomva az egér gombját, és húzd a mutatot az utolsó színig. Ha felengeded, a gép elkészíti a két szín közti átmenetet. Ez azonban csak a paletta színei közé generál átmenetet! Ha a rajzeszközök által használt színátmenetet kívánod definiálni, használd a Terület kapcsolót. A kiválasztott színek lenyomva maradnak. Bőven elég, ha két szomszédos színt adsz meg, hiszen a köztes színeket a program szépen elkészíti rajzoláskor, tehát a palettából nem kell feleslegesen sok színt használni. Ez kezdőknél gyakori probléma mármint hogy összekeverik a palettában a színátmenetet a rajzoláskor alkalmazottal. Hogy érthetőbb legyen, mikor a színátmenettel és a területtel babrálsz, nyiss meg (duplaklikkel pl. a négyszögre) egy "Eszközbeállítások" ablakot. Ott válaszd ki a "Színátmenet" rajzmódot. Ha ezután a "Terület" kapcsolóval új átmenetet definiálsz, az ebben az "Eszközbeállítások" ablakban rögtön megjelenik. Remélem, most már minden világos... Az átmenetekhez még annyit, hogy csak akkor alkalmazz kettőnél több kulcsszínt, ha például olyan színskálát akarsz, ahol pirosból kékbe, majd zöldbe megy át a szivárvány. Ha - a példánál maradva - a kék közelebb áll a piroshoz, mint a zöldhöz, akkor persze érdemes mondjuk 20 színt készíteni. Az első legyen a piros, a negyedik a kék, a huszadik a zöld. Kérj színátmenetet a kék és piros, majd a kék és zöld közé. Ezután jelöld ki mind a huszat a "Terület" kapcsolóval - máris kész a nem-lineáris színátmenet. Kedvenc palettáidat egyébként bármikor kimentheted/visszatöltheted a bal felső sarokban lévő legördülő menüvel. Talán a sok web-grafikusnak is köszönhető, hogy a 3.0-ás ArtEffect már erősen támogatja az indexelt palettájú, vagyis max. 256 színű képekkel való munkát. Ezért is kapott helyet abban a verzióban a GIF saver modul, aminek 16 millió színű képeknél nem volt értelme. Ezekkel az újításokkal elmosódni látszik pl. a Ppaint és az ArtEffect közti különbség.

Így a végén illene pár szóban összefoglalni a programról alkotott véleményem. Az ArtEffect igen jó úton halad afelé, hogy profi grafikus program váljon belőle. Jelenleg azonban még nem ő az első. Mentségére szolgál, hogy igen gyors léptekkel hozza be a konkurrens termékeket - míg pl. az ImageFX évente legfeljebb egy lépést tesz előre, addig az ArtEffect készítői majdnem havonta ontják magukból az újabb fejlesztéseket. Más kérdés, hogy az ImageFX-hez alig van mit hozzátenni, és az sem megvetendő szempont, hogy a vásárlónak sem kell félévente upgrade díjat fizetni. Mindegy, ebből a versenyből egyértelműen mi, Amigások kerülünk ki győztesként.

További apróságok:

Állományok olvasása

Az itt olvasható adatok nem túl hízelgőek az ArtEffect számára, de az igazsághoz ez is hozzátartozik... Megpróbáltunk betölteni egy 300dpi-s, A4-es truecolor képet az ArtEffectbe és az ImageFX-be is. Az eredmények:

	ArtEffect	ImageFX
IFF formátum (14MB)	82s	35s
JPG formátum (100%; 4,5MB)	202s	90s

A mért adatokat 50MHz-es 68060-as processzorral kaptuk, ImageFX-nél az optimalizált loadereket használva.

Az AE többször is lefagyott, mikor ilyen nagy állományokkal próbáltunk dolgozni. Az igazsag az, hogy a 2.6-os verzió ilyen munkára a gyakori összeomlások miatt gyakorlatilag alkalmatlan. Nem lehetünk egyedül e véleményünkkel, mert a 3.0-ás verzió egyik fő újítása a virtuális memória és általában a memória-kezelés rendbetétele volt

Állításom megerősítéseként kaptam további méréseredményeket is egy lelkes kanadai amigástól. Ő is jpeg betöltést, majd pedig a különböző szűrők alkalmazását mérte ArtEffectnél és ImageFx-szel. Igaz, hogy AGA-n, és míg az IMFX HAM-ban dolgozott, az ArtEffect kénytelen volt 256 színnel (akkor még nem támogatta a HAM módokat), ez tehát megnehezítette az ArtEffect dolgát. Az eredmények tehát a következők:

Effect:	30/50 AE:	IMFX:	60/50 AE:	IMFX:
Load JPEG	0:13	0:15	0:1	0:1
Relief	0:23	0:7	0:2	0:1
Gaussian	1:04	0:16	0:6	0:2
Oil Paint	0:37	0:56	0:4	0:12
Mosaic	0:23	0:8	0:4	0:1

A táblázatból az is látszik, miért érdemes 60-as procira upgrade-elni, ha sokat dolgozol. Igaz, a 30-as eredményeknél figyelembe kell venni, hogy 82-es koproci is volt a gépben, ám az ArtEffectnek nem volt speciális, optimalizált változata hozzá.

Néhány szó az elterjedtebb fileformátumokról

Ez a rész nem csak ArtEffect fanoknak kötelező olvasmány, hanem mindenkinek, aki rajzolt már életében - és nemcsak honlaphoz.

GIF (Graphics Interchange Format)

Valaha a legnépszerűbb grafikus formátum volt az Amigán kívüli világban. Kicsit hasonló a mi IFF-ünkhöz, csak annál valamivel jobban tömörít (veszteségmentesen), és nem képes 256 színnél többel dolgozni (pontosabban létezik 24bites GIF szabvány, csak épp egyetlen, általam ismert program sem képes kezelni). Érdemes megjegyezni, hogy bár a GIF formátum 2-256 színig akárhannyal képes megjelenni, a pc-s világban kizárólag 256 színű változatot szoktak (tudnak?) elmenteni. Ez egy négyszínű képnél sok felesleges adatot jelent. Épp ezért felbecsülhetetlen a Ppaint nagyszerű képessége a lehető legkevesebb bitplane-re konvertálás utáni GIF mentés - akár a töredékére is képes lenyomni egy GIF kép méretét! A '87-ben a Compuserve által kifejlesztett formátum rohamos elterjedését az az enyhén szólva hibás lépés lassította le, hogy pénzt kezdett szedni a cégektől, amik bele kívánták építeni programjaikba a GIF formátum támogatását. Azóta kicsit visszafogták a licencdíjakat, főleg, mivel a programokból egyik napról a másikra eltűnt a GIF támogatás.

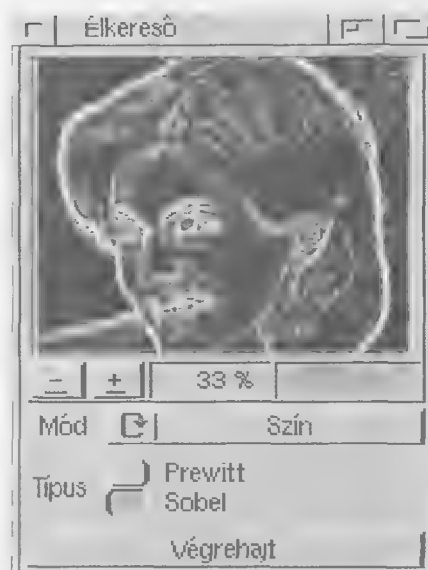
Negatív

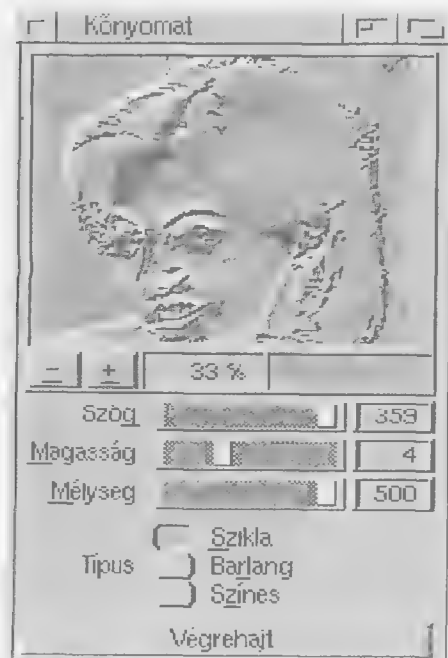


Küszöb









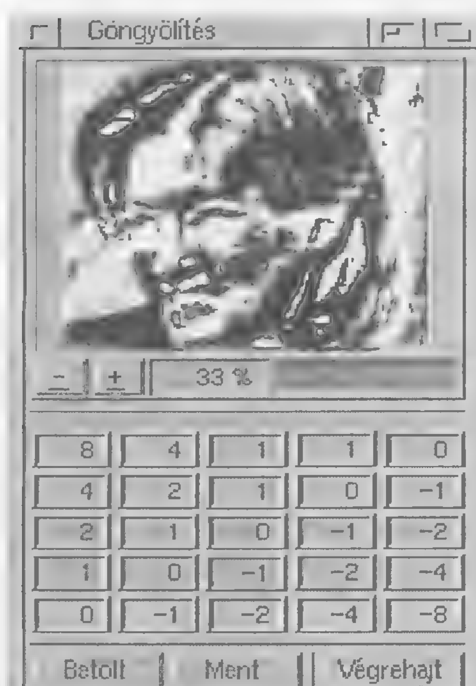


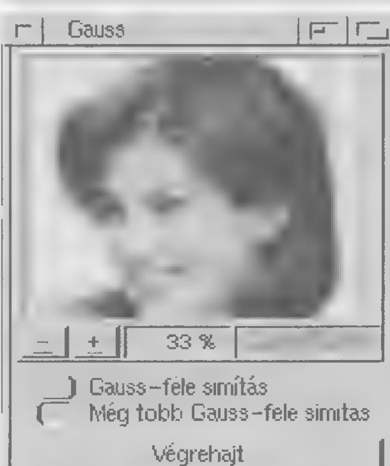


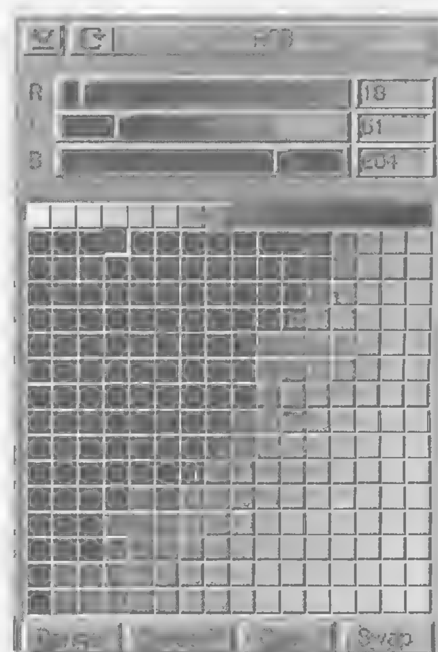

Csavarás
33 %
Szög
66
Végrehajt

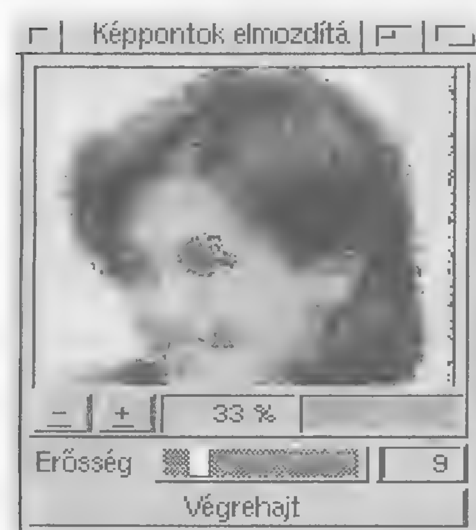

Karikatura
33 %
Erősség
100
Végrehajt


Eltolás
33 %
Élek
Burkol
Mozgat
Vízszintes
88
Függőleges
337
Végrehajt


Göngyölítés
33 %
8 4 1 1 0
4 2 1 0 -1
2 1 0 -1 -2
1 0 -1 -2 -4
0 -1 -2 -4 -8
Betölt
Ment
Végrehajt


Gauss
33 %
Gauss-féle simítás
Még több Gauss-féle simítás
Végrehajt


R
18
61
B
204


Képpontok elmozdítá
33 %
Erősség
9
Végrehajt


Kép részrebontása
33 %
Méret
46
Végrehajt


Viaszfestés
33 %
Csak a körvonal
Kitöltött
Végrehajt


Szolarizál

A GIF kisebb képekhez jó, nem mossa el például a kontúrokat. Egy nagyfelbontású GIF viszont akár többször annyi helyet is elfoglal, mint jpg formátumú társa. A GIF képes átlátszó részeket definiálni, akárcsak a mi IFF-ünk (GIF 89a). Ugyancsak lehetséges fűzött képeket készíteni, amik pl. Interneten való letöltéskor először minden 8. sort tartalmazzák, majd minden 8.-at, 4.-et, másodikat és végül a maradékot. Az üres helyeket a programok többsége a felettük lévő sor ismétlésével tölti ki. Ezáltal olyan hatás érhető el, mintha a kép fokozatosan egyre élesebbé válna. Hasonló effekt a JPEG képekkel is elérhető. (Interlaced GIF ill. JPEG)

AnimGIF

Amigán természetesen a kezdetektől voltak animációs formátumok, amiket minden program képes volt írni/olvasni. Az IFF anim5/7/8 stb. formátumok meglehetősen Amiga specifikusak, és logikusabb felépítésűek, mint az AnimGIF. Az AnimGIF formátum voltaképp nem más, mint az animációs fázisok képkockáit egyetlen állományban tároló módszer.

Sajnos tipikus PC-s találmány, hogy semmiféle optimalizációt nem tartalmaz, tehát akkor is eltárolja a teljes képkockákat, ha azoknak csak kis része módosul fázisonként. Az IFF animációk képesek arra, hogy ilyen esetben csak a változott területeket befoglaló négyszögeket mentsék el a következő fázisból. Ezek a "delták" mindig kisebbek, mint maga a teljes kép... Nem baj, azért van esély rá, hogy néhány évtizeden belül felnőjön hozzánk a többi géptípus hehe.

AnimGIF (és egyáltalán mindenféle animáció) készítésekor vedd figyelembe, hogy legalább 12-15 fps-sel illik elkészíteni, különben borzasztóan darabos lesz a mozgás. Szerencsére be lehet kódolni az egyes kockák közé egy adott kitartási időt, tehát azt, hogy félúton álljon meg a lejátszás, majd egy adott idő múlva folytatódjon. Erre van egy speckó arexx makró a Ppaint-ben.

Okos animátor természetesen loopolható animációt készít, vagyis olyat, aminek az első és az utolsó képkockája ugyanaz. Ez végtelenítve igen kellemes latványt nyújt, még ha maga az anim alig pár tucat kockából is áll.

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Ez egy '86-ban megalkotott formátum. Igen jó tömörítési arány jellemzi, ezzel párhuzamosan azonban komoly számítási igény is fellép, mikor meg szeretnél nézni egy ilyet (ilyenkor tulajdonképpen "kicsomagolod" az állományt). Alap 1200-esen bizony hosszú másodperceikig is eltartott, míg egy-egy ruhátlan néni képe előjött a monitoron valamikor a hősidőkben... Most meg a WarpOS-es jpg nézegetőm gyorsabban csomagolja ki őket, mint a 68k-s IFF mutogató... hiába, változnak a (kicsomagolási) idők.

A JPEG tömörítési algoritmusa főként azt használja ki, hogy az emberi szem a színkülönbségeket kevésbé képes érzékelni, mint a fényesség eltéréseit. 8x8-as négyzetekre osztja a képet, majd információt távolít el belőlük.

A JPG előnye, hogy te állíthatod be a tömörítés mértékét - ahogy azt a cikkben írtam. Hátránya a már említett számításigény és az adatvesztésre való hajlam. A JPG nagyszerűen alkalmazható truecolor képekhez, ellentétben a GIF-fel. Az viszont marhaság, hogy kicsi, pár színből álló grafikákat is jpg-ben mentenek el egyes web"mester"ek...

Fontos tulajdonsága még, hogy CMYK formátumban is képes tárolni, ami a nyomdai munkáknál óriási előny.



Példa a rétegek használatára

PNG (Portable Network Graphics)

Tulajdonképpen a GIF ingyenességének megszűnése hozta életre. Képes adatvesztés nélkül tömöríteni, és 1-től 48 (!) bites színmélységet képes tárolni. Sajnos nem tud olyan jól tömöríteni, mint a jpeg és a m$ (sőt, a Netscape) érdektelensége miatt nem tudott annyira elterjedni, mint azt várni lehetett. Furcsamód az említett két óriás böngészője NEM támogatja alapból ezt a formátumot. (Utólag persze lehet hozzá telepíteni, dehát windows alatt ez sosem volt egyszerű, főleg Átlag Gézának nem, és ugyebár belőle van több...) Animációt sem képes tárolni, ezért is van születőben az MNG, ami a PNG animált testvére. Átlátszóságot meg lehet adni nála, akárcsak az IFF vagy GIF képeknél. Amigán alapból a Voyager támogatja. Mi mindenesetre drukkolunk a PNG-nek - majd meglátjuk, beváltja-e a hozzáfűzött reményeket.

TIFF (Tagged Image File Format)

PC-n igen kedvelt formátum, 1-48 bitig képes képet tárolni (vagyis színösszetevőnként max. 16bitet tud tárolni). Igen nagy helyet foglal, de kérheted, hogy alkalmazzon LZW tömörítést. Ez utóbbival vigyázz, nem minden program tudja ezt a változatot olvasni! Itt jegyzem meg, hogy egyes programok előszeretettel használnak saját, megpiszkált formátumokat. A Photoshop például mindenféle Bézier-görbét is elment a TIFF képpel, ezzel elérve, hogy szinte egyetlen más pc-s program sem képes beolvasni azt. Ilyenkor érdemes egy amigás programmal (főleg ImageFX, ArtEFfect) betölteni, majd kimenteni a képet - ezek ugyanis abszolút szabványos formátumot adnak ki magukból.

PICT

Ez a MACintosh kedvenc formátuma a képek tárolására. Legfeljebb addig találkozol vele, amíg betöltesz egy képet - nincs semmi olyan előnye, ami a használatát indokolná.

MACPaint

Hasonló az előzőhöz. Legfeljebb 576x720-as méretű képet lehet vele kezelni.

BMP

A pc szabványos formátuma. Kimentéskor választhatsz OS2 vagy WIN formátum között. Ha egy program támogatja a BMP formátumot, akkor már általában mindkettőt képes kezelni. 1-24 bites mélységig képes tárolásra. Nem illik használni, mivel a Microsoft fejlesztette ki, éshát annyi csodás formátum van még a világon. Amúgy rettentően nagy méretű állományokat kapsz, ha BMP-ben mentesz el egy képet. Ha 4 vagy 8 bites képet mentesz (16 ill. 256 szín), kérheted az RLE tömörítést - ez valamelyest csökkenti az állományok méretét.

PhotoCD

A Kodak cég fejlesztette ki fényképek

tárolására. A képeket max. 4096x6144 pixel méretű állományokban tárolja, ami bőven elég nyomdai munkákhoz is. Egy PhotoCD-n ugyanaz a kép több méretben is megtalálható. Ha tv-n nézegetnéd őket, akkor a VHS overscan-es képénél nincs értelme nagyobb felbontásnak (768x566). Igen ám, csakhogy a PhotoCD-n nincs minden kép 4-szer, hanem csak az egyes képek közti különbségek vannak elraktározva. Nézzük, mit jelent ez a gyakorlatban:

Név	méret pixelben	tömörítés?
Base/16	192x128	nem
Base/4	384x256	nem
Base	768x512	nem
Base*4	1536x1024	igen
Base*16	3072x2048	igen
Base*64	4096x6144	igen

Ezért van az, hogy pl. a Picture Manager döbbenetesen gyorsan készít katalógust egy PhotoCD-ről. Egyszerűen beolvassa a Base/16 állományokat és azokat méretezi át a kívánt mértékben. Egy PhotoCD-ről egy-két perc alatt elkészíti a teljes katalógust. A Base egyébként épp a TV felbontás (illetve majdnem), tehát pl. a CD32-re kapható PhotoCD nézegető ezeket olvassa be és teszi ki a képernyőre.

PCX

Kb. ugyanazt lehet elmondani róla, mint a BMP-ről, azzal a különbséggel, hogy a PCX minden alkalommal tömörít mentéskor

Targa

8-32 bitig menthetsz vele, amúgy hasonló a PCX, BMP formátumokhoz. A gamma érték és alfacsatorna miatt videomunkákhoz szokták használni azok, akik pc-n próbálnak ilyesmit tenni.

GYIK

Munka közben az ArtEffect egyre lassabb és lassabb. Miért?

Valószínűleg túl magas az UNDO-k száma. Lehet, hogy végtelent állítottál be. Állíts be egy kisebb értéket (mondjuk ötöt). Ha még mindig ugyanez a probléma, vedd le egyre, vagy akár kapcsold ki. Ha a VMEM-nél az Aszinkron IO-t kikapcsolod, az is sokat segíthet. Ha ugyanis igen nagy képpel dolgozol, a merevlemez meg összevissza van fregmentálva, akkor a virtuális memória használata még lassabbá teszi a munkát.

Hogyan lehet egy fregmentált merevlemezt rendbetenni?

Először néhány szót magáról a fregmentációról. Mikor egy merevlemezt formázás utan megtöltesz adatokkal, az adatok a másolás sorrendjében szépen egymás után helyezkednek el (fizikailag is). Mi történik azonban, ha megtelt a vinyód és újabb dolgokat szeretnél rávenni? Természetesen letörölsz néhány kevésbé fontos állományt. Ezek azonban már nem ugyanott vannak a merevlemezen, hanem elszórtan (hacsak nem a legutoljára felvetteket törölted le, de ennek nagyon kicsi az esélye). Ezzel tehát üres "lyukak" keletkeznek az amúgy teli merevlemezen. Ide fogod másolni az új adatokat. Ha egy új program nem fér be az egyik ilyen lyukba, akkor a maradék szépen a következőbe kerül. Ezzel máris elértük, hogy ugyanaz a program két különböző helyen van a vinyón, tehát pl. betöltéskor a merevlemez olvasófejének ide-oda kell köztük ugrálni.

Ebből a felhasználó persze az égvilágon semmit sem vesz észre, számára a programok rendezett könyvtárstruktúrában vannak. Nem kell hozzá azonban túl nagy képzelőerő, hogy belegondoljunk: néhány havi használat után majd' minden program szét lesz szórva a vinyó különböző helyein, magyarul fregmentálttá válik. Mivel a vinyónak egyre többet kell keresgélnie a programrészeket, a betöltés/kimentés egyre tovább tart.

Persze a folyamat lassú, fokozatos, ezért talán fel sem tűnik - csak a fregmentáció megszüntetése után kap szárnyakat. Vannak programok, amik az állományok összeragasztását maguktól elvégzik. Igen ám, de ha közben lefagy a gép vagy áramszünet lesz, MINDEN adat elveszik. Van ugyan olyan program, ami fagyáskor nem teszi tönkre a vinyót, ez azonban sokkal lassabban dolgozik. Van viszont egy ennél sokkal egyszerűbb megoldás, én évek óta ezt használom. Kérj kölcsön (vegyél) egy legalább akkora vinyót, mint amekkora a legnagyobb partíciód. Másold át oda a fregmentált partíció adatait, majd gyorsformázás, és mehet vissza az egész. Mivel a vinyó tök üres, az állományok mind egyben lesznek. Ismerve a fregmentáció kialakulásának okait, válaszd ki azokat a könyvtarakat, amiket valószínűleg soha vagy csak nagyon ritkán módosítasz/törölsz. Ilyen nálam pl. a C: és az L:, a munkakönyvtárak között azok a programok, amikkel folyton dolgozom, de a végeredményeket máshova mentem (pl. rajz- és animációs programok, ha a képeket egy külön helyre mentem) stb. Ezek kerülnek majd a vinyó "elejére". A legvégén másold át azokat, amik a leggyakrabban változnak (böngésző cache-sel együtt, download könyvtárak, amire logok stb.)

Telepítéskor egy következő üzenetet kaptam, miszerint hiba van a 433. sorban. Mit tegyek?

Ez azért van, mert a C: könyvtárában található "Installer" nevű program elavult. Telepítés előtt másold az ArtEffect lemez C könyvtárából az új Installert a rendszered C: könyvtárába.

Miért nem indul az ArtEffect?

Talán olyan képernyőmódot választottál, amit a te rendszered nem tud megjeleníteni (pl. a grafikus kártyát használó haverodtól másoltad át az AGAs gépedre). Ez esetben töröld le a program2.cfg állományt, ilyenkor a program a workbench képernyőn nyílik meg (ha neked az sincs, akkor vegyél pécét...)

Ha a pluginek betöltésénél leáll a program, akkor az épp kiírt plugin nem használható ehhez az ArtEffect verzióhoz. Töröld tehát le az ArtEffect:plugins2 konyvtárból.

Miért kapok fekete képet egyes szűrők alkalmazása után?

Valószínűleg memóriahiány az oka. Az ArtEffect gyakran több memóriát igényel, mint az ember hinné. Az is lehet, hogy a memória fregmentálva van (ezen az Avail flush parancs vagy resetelés segít).

Miért kapok fekete képet, miután betöltöttem egy képet?

Valószínűleg nincs elég memóriád (vagy van, csak fregmentált). Az is lehet, hogy CMYK képet (TIF vagy JPEG) próbáltál betölteni, ezekkel azonban az ArtEffect egyelőre nem tud mit kezdeni. Ilyenkor szedd elő a Superview loadereit vagy a datatype-okat. Ha az ArtEffect saját loadereit törlöd a plugins2 konyvtarból, kénytelen lesz használni őket.

Miért üzeni a gép, hogy kevés a memóriám (pedig nagyon sok van a gépemben)?

A program a kép méreténél kb. 2-3x annyi memóriát igényel. Az is lehet, hogy a VMEM beállításoknál túl nagy értéket adtál meg. Ez a ram ugyanis a belső cache-hez kerül felhasználásra, tehát a többi művelet számára láthatatlan. Ha nincs más lehetőség., csökkentsd ezt le akár 500kB-ra.

Miért kell virtuális memóriát használnom, amikor rengeteg ramom van?

Mert az ArtEffect ezt a belső műveletekhez használja - ezért jó, ha legalább 32MB-ra van állítva.

Milyen grafikus tábláknál támogatja a program a nyomásérzékenységet?

Jelenleg az ESCENA tableau meghajtói támogatják.

Milyen értékeket adjak meg a nagyobb Wacom táblák használatakor?

XSIZE=5500
YSIZE=4125
XOFFSET=200
YOFFSET=700

Hogyan lehet az ArtEffect SE 1.5-öt Turboprint 6-tal használni?

Mivel a Turboprint neve verzionként eltérő, igen nehéz a programba beépíteni a támogatasat. Éppen ezért egy változóban tároljuk az aktuális változat nevét (envarc:arteffect/turboprint). Nézd meg, a te verziódnak mi a neve (pl. GraphicsPublisher) és ezt írd be az említett változóba (pl Turboprint:Graphicspublisher). Utána resetelj egyet, hogy a változó életbe lépjen.

Mire használhatom a bal Amiga billentyűt az ArtEffectben?

A 2-es verziótól fölfelé ezzel adhatsz hozzá újabb területeket a maszkhoz, miközben a varázspálcával dolgozol.

Mivel ez a bilentyű általában arra szolgal, hogy a képernyőt húzogathasd, kapcsold ki ezt a funkciót a Preferences könyvtárban lévő "IControl" programmal.

Nem tudom a vektorfontokat használni.

Meg kell nézni, hogy a bullet.library rendesen lett-e telepítve. Ez azt jelenti, hogy össze kell hasonlítanod a rendszered az eredeti workbench lemezekkel

Mit jelent az a hibaüzenet, hogy "a rendszer erőforrások nem elégségesek"?

Azt, hogy valószínűleg 8 színnél kevesebbet tartalmaz az a képernyő, amin a programot meg akarod nyitni. Ha először futtatod az ArtEffectet, a workbenchet állítsd legalább 8 színűre.

Azt üzente a program, hogy "az új beállításokat figyelmen kívül hagyom". Mit jelent ez?

Akkor fordul elő, ha az eredeti programot a 2.6-osra patch-elted, de a többi programrészt (pluginek, arteffect.wizard, wizard.library) változatlanul hagytad. Ezeket is le kell cserélni.

Miért fagy a program egyes szűrők alkalmazásakor?

Ha 40LC-s processzorod van, valószínűleg az okozza. Ebben ugyanis nincs FPU. A megoldás: minden .p2n végződésű állományt nevezz át a plugins2-ben .pss végűre, a p2m es p4s-re végződőket pedig töröld le.

Miért fagy le a program, mikor a színmódok között kapcsolgatok?
Csak AGA gépeken fordul elő, amikhez nincs grafikus kártya. Használd a NewWPA8 programot, azzal nem fordul elő.

Ezzel ki is végeztem az ArtEffect 2.6 leírását. Persze szívesen írtam volna még a többi szűrőről, és főleg a rétegekkel való munkáról, ám erre valószínűleg majd egy másik rajzprogram ismertetésekor kerül sor.

Horváth Péter



1. A színmódok bemutatása, az Arteffect rajzeszközei.
2. Az ArtEffect menüpontjai, példák a műveletekre
3. Az ArtEffect pluginek ismertetése.

Nemrég kaptunk egy félig kész lemezújságot FJS-től. Ezt az újságot még az Amiga hőskorában kezdték készíteni, azonban sohasem jelent meg. Ezentúl néha szemezgetünk kicsit az ott elfekvő cikkekből. A legtöbb téma az Amiga 500 tulajdonosok számára lesz érdekes, de akad olyan is, amit a csúcsgépeken is használhattok. Ilyen a most bemutatásra kerülő TwinExpress is. (Esetenként aktualizáljuk az információkat.)

Twin Express 1.1

Egy programot mutatok most be,amely soros porton keresztül biztosít összeköttetést két Amiga,vagy Amiga-PC között. A program automatikusan konvertálja a speciális karaktereket (ékezet,stb.) A sebessége hétszer gyorsabb az AmigaDos soros port kezelésétől. Két Amiga között 22000 bájt/sec is elerhető. Az Amiga és a PC verzió parancsai megegyeznek.A program felismeri a soros port foglaltságát és ha más beállításokkal működik,illetve ha hibás.

Szükséges a használathoz:
1. AmigaDOS 1.2 vagy magasabb(vagyis minden Amigán fut??)
2. 75K szabad hely a lemezen vagy HD-n.
3. 150K szabad memória.
4. Null-modem kábel.
5. Szabad soros port (SER:).

PC konfiguráció:
1. PC-DOS (MS-DOS) 2.0 vagy magasabb.
2. 75K szabad hely a lemezen vagy HD-n.
3. 150K szabad memória.
4. Null-modem kábel.
5. Szabad soros port (COM1, COM2, COM3 vagy COM4)
5.1 Standard címek (3F8h, 2F8h, 3E8h vagy 2E8h).

A PC-s oldalon a programot a comX parameterrel kell indítani (attól függ, hová dugtad a kábelt - általában „twin.exe com2")

Null-Modem kábel:

------ Csatlakozó1 -----				---- Csatlakozó2 ------	
DB25	DB9	SIGNAL	SIGNAL	DB9	DB25
07	05	GND <—>	GND	05	07
02	03	TD <—>	RD	02	03
03	02	RD <—>	TD	03	02
05	08	CTS <—>	RTS	07	04
04	07	RTS <—>	CTS	08	05
06	06	DSR <—>	DTR	04	20
20	04	DTR <—>	DSR	06	06

A program elindítása után,ha létrejött a kapcsolat a két gép között, akkor a következő felirat látható:
> > > Communication is established with the remote computer < < <
Elindításkor a sebességet is lehet variálni,pl:
1> TWIN SER 57600
Ekkor a program 57600 baudos sebességet használ. Lehet még 115200, 130000, 150000, 170000 —> 290000 is. Lassítani is lehet, ilyenkor 38400, 19200, 9600 lehet.

A program parancsai:
DIR : Directory
CHDIR : Kijelöli a default directoryt.
MKDIR : Directory létrehozása.
RMDIR : Directory törlése.
TREE : Megmutatja a directory struktúrát.
COPY : Filemásolás
DELETE : File törlés.
RENAME : Átnevezés.
TYPE : File kiíratása a képernyőre.
HELP : Segítség.
SET : Changes the transmission mode.
SHOW : Kiírja a változókat.
ECHO : Szövegkiírás.
QUIT : Kilépés.

A parancsok "alias" megfelelői:
DIR : LIST. LS
CHDIR : CD
MKDIR : MD. MAKEDIR
RMDIR : RD
COPY : XCOPY, CP
DELETE : DEL, ERASE, RM
RENAME : REN, MV
TYPE : MORE, CAT, DISPLAY
HELP : ?
QUIT : EXIT
SUBDIR : ALL, /S (A „copy akármi SUBDIR" hatására az összes könyvtár és alkönyvtár is átmásolódik.)
A másik gép egységnevei elé a "~" (vagyis a SHIFT+ az ESC alatti bill. együtt lenyomva) kell beírni.
TWIN> COPY DH0:UTIL/x.LHA ~DH1:

Különböző egységek is elérhetők így:

Amiga	PC
CON:	CON:
PRT:	COM1:
NIL:	COM2:
SER:	LPT1: - LPT3:
PRN:	
NUL:	

Természetesen a másolás és minden más parancs működik a saját és a másik gépen is,pl. a másikon is lehet törölni,átnevezni stb. Mindkét / jel használható. Használható még a * és a ? is.

TWIN> DIR L?MA
TWIN> DELETE *.BAK
TWIN> COPY PROJECTS/*.EXE ~TESTS/*
TWIN> COPY PROJECTS/*.EXE ~TESTS

A TEXT opció teszi lehetővé a szöveg konvertálást:
COPY TWIN.DOC ~TWIN.TXT TEXT

FJS

A MotionStudios másik nagy durranása a CandyFactory mellett a most bemutatásra kerülő Fantastic Dreams. Aki látta már a Kai's Power Goo-t más gépeken, az rögtön tudni fogja, milyen programról van szó. A programmal elsősorban a családi fotókat tudod érdekesebbé tenni: kitüzsozhatod a nagypapa száját, hajat növeszthetsz a kéthetes Pistike fejére, vagy épp összemoshatod Gorbacsov arcát az anyósodéval - hogy csak néhány fontos példát említsek.

Fantastic dreams

A Fantastic Dreams az első valós idejű morph program Amigára. Akármit csinálsz, az eredmény azonnal láthatóvá válik a képernyőn (WYSIWYG). A program grafikus felülete is "fántásztik", az ember azt sem tudja, milyen géppel dolgozik. Sehol sincsenek a megszokott menük, szögeletes ablakok - helyettük csupa legömbölyített, formátlan ablak, csupaszín tolóka vár.

A program négy részből áll. A Composerben két képet keverhetsz össze. Az Elastic részben egy adott képet nyújthatsz, torzíthatsz, alakíthatsz, mintha csak gyurmából lenne. Az itt elkészült képeket is összemixelheted az első részben. A Funroom a legnagyobb poén - itt rakhatod össze bárki arcát (vagy ahogy az egyik Holló-jelenetben megtudtam: valaki arcának a képét), lecserélheted a szeme színét, bajuszt növeszthetsz neki - mindezt rengeteg előregyártott arcdarab segítségével. A negyedik részben (Manager) végezheted el a beállításokat.

A program (talán elsőként Amigán) igencsak meghálálja a 24bites, vagyis 16millió színű képernyőt. Több, mint 50 grafikus formátumot képes betölteni és vagy egy tucatot kimenteni. Ha animációt készítesz (azt is lehet ám!), azt akár IFF, akár Quicktime formátumban megteheted. Ha telepítetted a Scanquixet, abból közvetlenül beolvashatod a képeket a Fantastic Dreams alá. Ha pedig Turboprinted van, 24bites nyomtatásra is képes. Ha képes vagy olyan formátumot találni, amit a program nem ismer, a datatype-okon keresztül azzal is elbanik.

A PPC-re optimalizált változat iszonyú gyors, az Elastic animációit gyakorlatilag valós időben készíti. A program valahol harmincezer Forint körül kapható - mindenki döntse el, hogy ez sok-e vagy kevés.

A gépigényről

Először is végy egy Amigát. Tegyél bele merevlemezt (jó sok hellyel - minimum 20 MB -, ha mindent telepíteni akarsz, többszáz megát is el tud foglalni), dugj rá egy 3.0-ás vagy nagyobb Kickstartot, valamint egy 30-as procit. Ínyencek rakhatnak hozzá grafikus kártyát (melegen ajánlott) és minél brutálisabb processzort. 16 mega RAM az abszolút minimum - és ebbe nem számolhatjuk a chipramot, mivel azt a program nem használja a számításokhoz. Persze a nagy képekkel való munkához még több kell.

A telepítés

A szokásos Installer segítségével történik, mindössze annyi a dolgod, hogy meegmondd: hová kerüljön a Fantastic Dreams könyvtár. Na jó, meg kell még adnod a proci típusát is...

Lássuk az egyes programrészeket!

Elastic

Az Elastic rész a program gerince. Minden módosítás azonnal láthatóvá válik a képen (persze csak ha PPC-d van). Balra látod a betöltött képet (ez alapállapotban egy majom). Alul találsz néhány kapcsolót. A Smear, Move és Wipe segítségével lehet alakítani, deformálni a képet. Ha bekapcsolod a Mirror-t, akkor minden módosítás a kép másik oldalán is megjelenik. Az Undo egészen elképesztő (legalábbis én eléggé ledöbbentem): attól függően, hogy hová kattintasz és tartod nyomva az egér gombját, a kép azon része szép lassan visszaalakul (méghozzá folyamatosan!) az eredeti állapotba. Így leírva nem nagy durranás, de próbáld csak ki élőben!

ElasticDreams Registration
Name: Amiga Világ
Street: Csengery u. 87.
Town: Sopron, Hungary
SNr.:
OK CANCEL

Hoppá, majdnem elárultuk a regszámot...

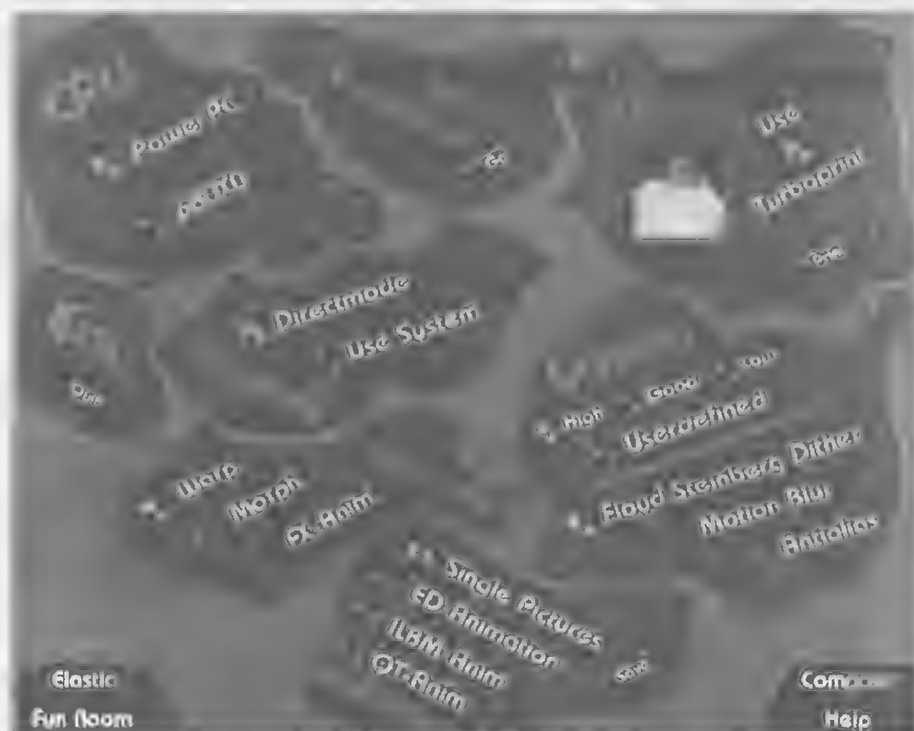
A revert segítségével az utolsó fixált állapothoz térsz vissza.

Balra látsz egy sor eltérő méretű félgömböt egymása alatt. Itt kell beállítanod, hogy tevékenységed mekkora területre legyen érvényes. Ha például a képen csak a majom mosolyát akarod szélesíteni, valószínűleg elég lesz a legkisebb mérettel dolgozni.

A kis kép fölött tölthetsz be egy képet, az elkészült remekművet pedig a nagy képtől jobbra mentheted ki.

Középen van egy tolóka. Ez adja meg, hogy az animációs kulcskockák (erről mindjárt) között hány képet alkosson a program. Ha itt kis szám áll, az átalakulások gyorsabbak, de darabosabbak lesznek. A nagy kép alatt kis négyzeteket találsz. Kattints az első fölött lefelé mutató háromszögre. Ezzel megadtad, hogy az animáció kiinduló képe a nagy képen látható fotó lesz. Most módosíts valamit a képen! Ezt az előbb említett három kapcsolóval teheted meg, vagy pedig a jobbra kiválasztható effektek egyikének kiválasztásával.

A jobb szélső függőleges tolóka határozza meg, milyen erősen torzítja az adott effekt a képet. Ha sikerült a képet átalakítanod, kattints a második kis kocka feletti lefelé mutató háromszögre. Ezzel megadtad az animáció második kulcskockáját. Ha most a Play gombra kattintasz, a program a két kép közötti átalakulást valós időben (!!!) lejátssza. Ilyen kulcskockából összesen 256-ot adhatsz meg



A billentyűzet-kombinációk

Elastic rész

F1 - Kép betöltése a saját töltőmodulokkal
F2 - Kép betöltése a Datatype-okon keresztül (csak akkor használd, ha az előző módszer csődöt mond)
F3 - Kép beolvasása a scanerről a ScanQuix segítségével
F5 - Az Elastic részből importálja a képet
F6 - Kimenti a képet IFF-ILBM formátumban
F7 - Kimenti a képet IFF-DEEP formátumban
F8 - Kimenti a képet JPEG formátumban
HELP - előugrik az angol nyelvu dokumentáció

Composer rész

Ugyanazok, mint az Elasticnál, természetesen az importot most az Elastic részből végzi el a Composerbe.

Amikor betöltesz egy képet, figyelj oda, hol áll az egér pointere! Ez alapján dönti ugyanis el a program, hogy melyik képet cserélje le a betöltöttel. Ha tehát a mutató valahol a bal oldalon volt, a bal képet, ha a képernyő jobb felén volt, akkor a jobb képet cseréli.

Funroom rész

1 - Nagyítás bekapcsolása
2 - A kiválasztott réteg mozgatása
3 - A sarkok elmosási módjának kiválasztása
A többi billentyű megegyezik a fentiekkel.

Manager rész

F9 - Előugrik egy képernyőmód-kiválasztó. Ki kell választanod egy 640x512-es felbontású módot. Ha grafikus kártyád van, válassz 24 bites módot. AGA tulajdonosok nyilvánvalóan 256 színű képernyőn fognak dolgozni. Ha CGFX-ot használsz, ott alapállapotban nem találsz ilyen felbontást, hanem csak 640x480-ast. Ez viszont nem jó a Fantastic Dreams-nek. Ilyenkor vagy overscan-es módot választasz autoscroll-lal, vagy készítesz egy speckó képernyőt a CGXMode-dal, ami a preferences könyvtárban van - feltéve, hogy rendesen telepítetted.

F10 - Újabb beállító ablak ugrik elő, ahol a kimentett JPEG képek minőségét állíthatod be, illetve a képek alapértelmezett méretét. A Saverrel adod meg, hogy milyen formátumban mentsen a program.

- azt hiszem, ez egy életre elég lesz... Külön poén, hogy egy elkészített animációra újabb képet rátöltve az effektek ugyanúgy működni fognak. A majom helyett tehát betöltheted az anyósod képét, és nem kell újra vacakolni a torzításokkal.

A közhittel ellentétben a programmal nemcsak portrékat lehet nagyszerűen morpholni, hanem bármit, így logokat is. Ez a legegyszerűbb módja annak, hogy egy kis életet lehelj egy unalmas honlapba.

A kis képek feletti, felfelé mutató háromszöggel a lenti, torzított kép kerül a nagy kép helyére, tehát azzal dolgozhatsz tovább. Az alattuk lévő háromszög törli az adott kulcskockát.

Ezen a képernyőn a Play gomb melletti Load és Save kapcsolókkal nem az animációt magát mentheted ki, hanem csak a scriptet, vagyis azt, hogy milyen módosításokat kell végrehajtani az adott képen! Ha magát az animációt szeretnéd kimenteni, amit majd más programokban is le akarsz játszani, akkor át kell lépni a Manager részbe.

A jobb oldalon felsorolt effektekről még annyit, hogy legtöbbjüknek matematikai társprocesszorra van szüksége, tehát sima 30-as procival vagy LC40-essel nem fognak működni. Magukat az effekteket nem részletezem külön, próbáljátok ki őket és nézzétek meg, milyen hatással vannak a képre. Annyit még hozzátennék, hogy ha egy emberi portréra eresztitek rá, az animáció sokszor nem is annyira vicces, mint inkább ijesztő lesz, engem többször az Alien filmekre emlékeztetett (főleg a negyedik rész bevezető kockáira). Szóval a szomszéd gyerekére csak óvatosan eresszétek rá az effekteket, arra inkább a Funroom való!

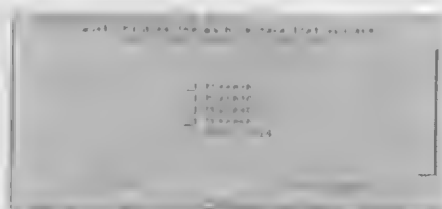
Ha a Managerben a Warp helyett a Morph kapcsolót aktiválod, akkor az Elastic részben két kép közötti átalakulást tudsz készíteni.

A szokásos módon be kell töltened két képet. A nagy kép feletti tolókával azt tudod szabályozni, hogy melyik kép mennyire legyen átlátszó. Persze most is ereszthetsz a képre effekteket (FX). Effekteket akkor alkalmazhatsz, ha a morph helyett FX-Aminot kérsz. Érdemes kis átfedést kérni (hogy lásd, hol tér el a két arc egymástól; a szemek és a többi testrész pontosan fedi-e egymást), majd a két arcot egymás fölé rendezni. Ezután jöhet a valós idejű átalakulás - a Jackson klipben (Black or White) sem csinálták jobban..

Funroom

Ez a legmókásabb rész az egész programban. A program készítői vették a fáradságot és többszáz, előre elkészített arcrészt tettek a CD-re. Ezekkel a portré tetszőleges részeit cserélheted le, vagy akár egy saját arcot is összeállíthatsz (fantomkép készítés rulez!)

Balra látod a különféle részeket (arcszőrzet, szemek, orrok, szájak, fülek, tárgyak). A tárgyak között koktélospohártól kezdve mobiltelefonon át a kalapokig mindent megtalálsz, amit csak egy fejre lehet aggatni: szemüvegeket, fülbevalókat, mindent.



Tessék processzort választani!

Ezeket a képeket a program a CD-ről közvetlenül tölti be egészen addig, amíg az okos júzer át nem másolja az egészet a merevlemezre, aztán csinál egy assign-t FantasticDreamsCD: néven.

Megvan tehát a portré, kiválaszottad a ráillő részt is - akkor kattints rá a bal oldali gyűjteményben. Ezután a testrész megjelenik a nagy képen. A Zoom kapcsolóra kattintva átméretezheted, a Move-val a megfelelő helyre tolhatod, a Draw-val pedig elsimíthatod a durva kontúrokat a kép és a testrész között. Ha úgy érzed, minden rendben, kattints a Use-ra. Ezzel véglegesíted a változásokat.

Alul a tolókákkal megváltoztathatod a betöltött testrész színvilágát. Két színmodellel dolgozhatsz, a szokásos RGB mellett a HSV színkiválasztót is használhatod. Ez esetben talán a HSV használata egyszerűbb, a felső tolókával az összes szín közül választhatsz.

Itt is három eltérő méretű ecset közül választhatsz. A Save/Load a mestermu kimentésére illetve új áldozat betöltésére szolgál.

Composer

Itt gyúrhatsz össze két képet. Lehet, hogy ez nem hangzik valami rettentő izgalmasan, de várj csak, amíg meglátod a végeredményt! Az eredeti képeket a kis ablakokban látod, míg a mixelt változatot a nagy ablakban kap helyet. A kis képeken be kell állítanod a referencia-pontokat. Ezek mutatják meg, hogy melyik képről melyik részt kívánod összemásolni a másikkal.

Hogy világosabb legyen: a nagy képen a jobb oldalon betöltött kép látszik. A bal kis képen lévő keresztet vidd a szemre. Most kezdj maszatolni a nagy képen a szem körül. Ezzel szépen átmásolod a bal fej szemét a jobb fejre. Ugyanezt persze fordítva is megteheted, sőt, ugyanannak a fejnek a részleteit is felviheted a fej más részére. A kis képek alatti nyilakkal lehet tükrözni a portrékat. A jobbra-balra mutató háromszögekkel a kis képeket viheted át a nagyra, illetve fordítva. Az egyes részek átmásolásánál a már ismert smooth, smear és move parancsokkal is dolgozhatsz. A jobboldali tolóka most is az újonnan felvitt rész áttetszőségét adja meg.

Ha meggondolod magad, elég, ha az eltüntetni kívánt részt egyszerűen lehúzod a képről (ez a többi résznél is hasonlóan működik).

A Draw gomb feletti tolóka nem a méretet, hanem a rajzmódot adja meg, méghozzá a következők szerint:

Ha a tolóka a bal szélső állásban van, akkor erős UNDO-ként funkcionál. Ha balközépen van, akkor gyenge UNDO-ként működik, ha középen, akkor igen gyenge rajzmódot jelent; jobbra továbbhaladva pedig egyre erősebb rajzmódot.

Nem beszéltem még a képernyők alján lévő gombokról. Ezek segítségével válthatsz a különböző programrészek (Composer, FunRoom stb.) között.

Manager

Ez a Preferences, csak máshogy hívják... Beállíthatod, hogy a 68k-s vagy a PPC processzor dolgozzon (arra mindenképp jó, hogy lemérd a





két proci közti különbséget), a kedvenc mentési formátumodat és a kimentett kép méretét, kinyomtathatod a művedet (akár a Turboprint segítségével), megadhatod a minőséget (ez a FunRoom képeire lesz leginkább hatással), kiválaszthatod az elmentett animációk formátumát (különálló képek, IFF animáció vagy Quicktime), és több, minőségjavító lehetőséget is bekapcsolhatsz (elmosódás mozgáskor, kontúrelmosás stb). Ja igen, és itt léphetsz ki a programból.

A Drawmode legyen Direct, hacsak nem szemeteli tele a képernyőt - ugyanis a direkt mód közvetlenül a hardvert célozza meg, ezért jóval gyorsabb. A minőséget high-ra állítva vedd figyelembe, hogy legalább 20MB memóriára lesz szükséged egy képhez! Ezt inkább csak akkor használd, ha a végeredményt ki akarod nyomtatni - különben nincs túl sok értelme.

Segédprogramok

A CD-n a Tools könyvtárban nagyszerű kis utilokat találsz. A ConvertStudio képeket konvertál, az FXStudioval a FantasticDreams összes effektjét ereszthetd rá a kiválasztott képekre - anélkül, hogy magát a programot be kellene töltened, a ViewStudio pedig egy iszonyú gyors képnézegető. Ez utóbbit pl. Opus alá paraméterezve egész klasszul lehet integrálni a rendszeredbe. Képes az ECS-től egészen a truecolor ablakos megjelenítésig mindenféle típusú mutogatásra

Az FXStudio kezelése egyszerűbb már nem is lehetne - ha a töltőmodulokra kattintasz duplán, megkérdezi, melyik képet töltse be. A kiválasztott effektre duplán kattintva végrehajtja, a mentőmodulra kattintva pedig elmenti a képet - mindezt embertelen sebességgel. Az effektek között akad jónéhány, melyekkel nem találkozol a programban - legalábbis nem közvetlenül (Clear__green, emboss, AND stb).

Ezeket a segédprogramokat mind használhatod CLI-ből is, paraméterezve. Erről bővebben a dokumentációban olvashatsz. Figyelj erre oda, hiszen például a nézegető alapállapotban ECS képernyőt nyit meg, tehát 16 színű szürkeárnyalatos képet kapsz, hacsak nem szólsz neki időben. Feltették a cd-re a Viewtek-et is, hátha valakinek még nincs meg..

Összefoglaló

A Fantastic Dreams egyedülálló program Amigára. Ha be tudsz scannelni egy-két fotót a családtagokról, biztos lehetsz benne, hogy este jól fogtok szórakozni. Ha PPC kártyád van, most megtudhatod, mire is képes az a proci. A régebbi morph programok (mint pl.a Cinemorph) a Fantastic Dreams nyomába sem érnek - sem sebesség, sem pedig a szolgáltatások terén. Egyszóval kötelező darab.

Horváth Péter



Fantastic Dreams

Mínusz

- nem olcsó
- elég komoly gépigénye van
az UNDO-nál néha kifagy

Plusz

- egyedülálló program Amigán
- hihetetlenül gyors PPC-n
rengeteg anyag a CD-n
- egyszerű kezelhetőség

Gépigény

AGA vagy grafikus kártya, 16MB fast ram, 68030-as proci (egyes effektekhez FPU is kell)

Összegzés

Igazi családi program, amit a profik is nyugodtan használhatnak.

91%

Ezt a levelet e-mailben kapta szerkesztőségünk. A levelet szerzője több fórumhoz is eljuttatta, minél nagyobb nyilvánosságot kérve. Rajtunk nem múlik, módosítás (és véleménynyilvánítás) nélkül közreadjuk.

Vádolom a BSA-t...

...az ország közvéleményének megtévesztésével, a törvényalkotói és bűnüldözői szervek félrevezetésével, jóhiszeműségükkel és hozzá nem értésükkel való, aljas nyereségvágyból elkövetett súlyos visszaéléssel, a terror és a megfélemlítés eszközeinek alkalmazásával - mert mint ki fog derülni, messze nem szerencsés a párhuzam, de ki latott már iskolákban olyan drogellenes kampányt, ahol bilinccsel, vagy börtönablakkal fenyegették a gyerekeket?

Vádolom továbbá a megtévesztett törvényhozást és bűnüldözői szerveket hozzá nem értéssel, a közvélemény jóhiszeműen elkövetett megtévesztésével, különböző, tőlünk és más államok szerveitől független üzleti csoportok profitnövelésének aránytalan, és azok számára illegális eszközökkel történő elősegítésével, az e tárgyban meghozott törvények precedens nélküli, aránytalan és kizárólag a BSA lobbijának megfelelő kialakításával, és végezetül a BSA, egy nyíltan szűk üzleti csoportok érdekeit képviselő szervezet csaknem a bűnüldözői és rendőri szervekkel egy szintre emelésével

A BSA számos módon tévesztette már meg, és téveszti meg továbbra is az ország, és valószínűleg több más ország közvéleményét is. Példának okáért a (mivel a BSA, és lassan a sajat rendőrségünk szerint is az illegális szoftverhasználat a kábítószerrel elkövetett visszaélések súlyával vetekszik), a lefoglalt kábítószer mintájára (ahol az elkövetési értéket a "piaci", tehát például a csempészek által ténylegesen realizálható árakból számítják ki), és a BSA logikájának megfelelően megfelelő számú másolat létrehozásával minden további nélkül lehetséges akár tetszőleges - ami most legyen mondjuk 9600 milliárd dollár - értékű kárt okozni egyetlen program esetén is, aminek az üzleti realizálása mind a "bűncselekmény" elkövetője (ha a másolást megvalósítja), mind pedig a program eredeti forgalmazója számára gyakorlati és elméleti képtelenség (abban az esetben, ha ez a másolás mégsem történt volna meg).

Már egyszer, egy jóval kisebb fórumon felvetettem, hogy minek a mintájára is kellene megalkotni a téma törvénykezését, és most megteszem ismét:

Keresnünk kell ugyanis valamit, egy olyan, törvényalkotásunkban már meggyökerezett és kiforrott témát, amelynek jellemzői szinte teljesen megegyeznek jelen problémánkkal. Ha találunk ilyet, és úgy látjuk, hogy az azzal kapcsolatos törvénykezés nem ennyire egysíkúan egy szűk üzleti csoport érdekeit képviseli, akkor véleményem szerint érdemes lenne megfontolás tárgyává tenni azt, hogy az eddig folytatott megkérdőjelezhető eljárások helyett átültessük ide is a már bevált, és mindenki által elfogadott normákat.

Még mindig kérdés természetesen, van-e ilyen területe a magyar jogalkotásnak. És talán meglepő, de igenis találhatunk ilyet a jelen törvénykezésében.

A két probléma jellemzői között néhány pontban egyezésnek kell lennie, hogy a másik fél ne nevezhesse a példát légből kapottnak, a hasonlóságot pedig nevetségesnek. Lássuk melyek lennének ezek:

- A szerzői jogvédelem kérdése. Ez az első pont, amit a hasonlatok, főként a BSA példáiban nemigen találhatunk meg. A hasonlatként felhozott terméknek ugyanúgy a szerzői jogvédelem alá kell esnie, mint jelen esetünkben a szoftvereknek: tehát nem egyszerűen tárgyi valóságában kell értékét képviselnie (mint ahogy a könyv esetében sem a felhasznált papírt tekintjük az egyetlen értékmérőjének).

Következő fontos jellemzője kell legyen a terméknek a tetszőleges számú sokszorosítás egyszerű, és alacsony költséggel járó volta. Ami azt jelenti, hogy tulajdonképpen különösebb költségvonzat nélkül kell tudnunk tetszőleges számú olyan másolatot készítenünk róla, ami tulajdonképpen bír mindazokkal a tulajdonságokkal, és értékekkel, mint az eredeti termék, és nem igényel különösebben költséges eszközöket a másolás megvalósításához. (A könyv tehát kilőve.)

Fontos tulajdonsaga kell legyen ezen túl, hogy a terméknek legyenek mind nagy tőkeerejű, illetve szinte amatőr szinten álló kibocsájtói is.

- Az adathordozónak, amelyen a termék tulajdonképpen helyet foglal könnyen hozzáférhetőnek, és főként olcsónak kell lennie, aminek értékét a rá felvitt, vagy rajta tárolt, egyébként szerzői jogvédelem alatt álló dolog növeli meg. Ezt a tulajdonságot sajnos nem kerülhetjük meg, ha a szoftverekkel kapcsolatos szinte teljes hasonlóságra törekszünk.

A kérdés már csak az: van-e ilyen termék, vagy termékek, amelyek megfelelnek a fentebbi ismérveknek, ugyanúgy törvények rendelkeznek a velük kapcsolatos illegális cselekményekről, és ami a legfontosabb: ezek a törvények méltányosabbak, és törvényekhez méltóbbak, tehát igazságosabbak-e, mint a szoftverek ügye körül a BSA nyomására egysíkúan kialakított törvénykezés?

A válasz pedig az, hogy van ilyen termék. A zenéről, hivatalosabb elnevezésével a "hangzóanyaghordozókról" van ugyanis szó. Lemezkorongokról, kazettákról, CD-ről, és a többiről.

Ami még fontos, és eredeti témánk szempontjából messze nem utolsó szempont, hogy itt is ugyanúgy létezik a "kalózkodás" fogalma, és komoly eszközökkel fel is lépnek ellene, a törvény teljes szigorával.

Ha nem tartunk valamitől, nincs valami hátsó szándék, vagy félelem amögött, hogy valamilyen lényegtelen kifogással a végsőkig ellenkezzünk az iménti példa nagyon is komoly használhatósága, és esetünkre alkalmazása ellen, akkor úgy vélem, mindenkinek el kell fogadnia, mert nincs jobb, ami elfogadható lenne. Maximum a BSA mögött álló cégek érdekeit nem képviseli annyira.

Egyetlen kicsi probléma, pontosabban komoly különbség van ugyanis a két termékkel kapcsolatos jelenlegi törvénykezés között: mégpedig a "kalózkodás" megítélése, és az "illegális másolatok" elleni harc mikéntje. Mert a módszerek egy igen FONTOS momentumban nagyon, mondhatni gyökeresen különbözőek

A hangzóanyaghordozók esetében ugyanis a "kalózkodás" elleni harc azt jelenti, hogy harcolnak a kereskedők és az előállítók ellen. Ami azonban nagyon fontos, ez a harc nem a felhasználók ellen folyik!

Nem tudom, ki mennyire tartaná etikusnak, ha a rendőrség elvinné, és börtönbe zárná, jobb esetben pénzbírságra, vagy kötelező közmunkára ítélné, mert a barátjától átvette valamelyik kazettáját.

Mint ahogy azt sem tudom, ki hogyan fogadna a hírt, ha a fentebbiek példájára a tizenkét éves K. József lakásán házkutatás során talált közel száz kazettát, amelyek mindegyikén a rádiókból felvett számok voltak minden további nélkül lefoglalnák, majd másnap az újságok címoldalan jönne a tudósítás: Az előzetes letartóztatásba helyezett K. József által okozott kár 120 millio forint.

Annak idején, amikor ez a törvénykezés még éppen csak megszületett, félelmemet fejeztem ki azzal kapcsolatban, hogy nem látok garanciat arra, hogy ha már a jogalap, és a törveny mar adott erre, a BSA nem fog visszaélni ezzel, es nem fogja terrorizálni az állampolgárokat. Azt írtam, minden valószínűség szerint megteszi majd, és a rendőrségnek a BSA minden bejelentésére KÖTELESSÉGE lesz eljárni az ügyekben, és az egyoldalúan tájékoztatott rendőrség és bíróság - annak ellenére hogy a törvény már létezik, az én értelmezésemben - törveny- és alkotmányellenesen fog elmarasztalo és talán különösen súlyos ítéleteket hozni.

Amint azonban a közelmúlt mindenki altal közismert, nyilvanosságot kapott eseményei alapján tudjuk, ez az aggodalom sajnos egyáltalan nem bizonyult megalapozatlannak.

Egyébként ha valaki veszi a fárdtságot, es végigböngészi a BSA mögött álló cégekkel kapcsolatosan hozott bírósági ítéleteket, akkor könnyen ráébredhet arra, hogy ezen cégek egyike-másika több törvénytelenséget követ és követett el - nem utolsósorban éppen a szerzői jog területén - mint egyik-másik "bűnözői csoport" egész életében.

A BSA pedig továbbra is visszaél azzal, hogy fogalmai - és immár törvényeink - szerint és értelmében bárki, aki a BSA-val ellentétes véleményt fejt ki, az gyakorlatilag feljelenthető, lévén valószínűleg maga is bűnöző, vagy ha esetleg mégsem, akkor pedig bűnözők pártjat fogja, és azok véleményét tolmácsolja.

Ebből viszont egyáltalán nem kérek, úgyhogy maradok továbbra is tisztelettel, de név nélkül:

NeTuddKi

PS: Azt hiszem nem kellene a törvényhozóknak addig várnia (ami számomra teljesen megdöbbentően mindig mindenféle problémák rendkívül gyors megoldásához vezet) amíg egy korai hajnalon a BSA és a rendőrség "tévedésből" együttes erővel töri majd rá az ajtót a teljesen gyanútlanul Wolf3D-ző Torgyán Józsefre, aki majd rögtön parlamenti vizsgálóbizottság összehívását fogja sürgetni az ügyben...

A BO-t valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, aki "netezik" Amigával. Érdekes érzés lehet azonban az, amikor egy "nem Amigás" BO-sik meg bennünket (ennek ugyan semmi eredménye nem lesz) és tehetetlenül állunk a dolog előtt.

BOS

Nos, a jelentésen belüli ellentmondást, amely a bevezetőben szerepel nem kívánom feloldani (mivel nem is lehet), mert ez a program tulajdonképpen értelmetlen. Azaz mégsem, mert lehetőségünk nyílik azok bosszantására akik a BO-val tevékenykednek, és nem veszik figyelembe, hogy nem mindegyik platform hagy olyan nyitott kapukat a rendszerében, mint pl.: a pc+windows párosítás.

A bos egy "noBO" program. A fő feladata, hogy figyeli a 31337-es udp portot es hamis válaszokat küld a BO-s hívásokra. Ezeket a válaszokat előre meghatározhatjuk (vérmérsékletönktől függően), vagy használhatjuk a beépített üzeneteket is.

A program telepítése kézzel történik a következőképp (lévén elég egyszerű):
- másoljuk a bos-t ahova akarjuk,
- készítsünk ugyanitt egy msg alkönyvtárat ahova majd a válaszokat helyezzük el.

Indítása egy egyszerű CLI ablakból történhet. A program commodity, tehát az Exchange-dzsel kontrollálható. Leállítása egy ismételt CLI parancs begépelése ("bos" a gyengébbek kedvéért), ill. Exchange-ből történhet.

Sajnos a "bos ?"-re semmi help-et nem ad (ezért is íródott ez a cikk), ennek ellenére a következő opciokkal lehet ellátni: LOG/K,BM=BOSMSG/K,SYSLOG/S,RES=RESOLVE/S,INFO/S,QUIET/S,KILL/S
ahol a:

LOG - egy filenév, ahová "logolja" (szép magyar szó, írja ide majd a főszerkesztő úr, joggal) **(nem én... a „logolni" messze nem olyan szörnyű szó, mint a „megbozni". Már látom magam előtt az új kor gyerekeit, ahogy így szodják egymást: „bo-zd meg a nénikéd!" - a főszerk.)** a kapcsolatokat, ha nincs ilyen nevű file, létrehozza azt.

BOSMSG - a "bos message" file neve. Alapban ez "bos.msg", és a PROGDIR:msg/-ben található. Ha ezt nem találja a program, akkor egy beépített üzenetet küld el.

SYSLOG - ha megadjuk ezt az opciót, "log" is kerül az előzőleg említett LOGFILE-ba. Egyébként ez az opció tiltva vagyon.

RESOLVE - nos, ennek az opciónak a bekapcsolásával a bos a host címet IP számmá alakítja a visszaküldendő üzenetekben, ahol is ezt egy %s jelképezi.

INFO - minden indulásnal és leállásnál ír a LOG-ba.

QUIET - amikor elindítjuk vagy leállítjuk a programot, nem írja ki a "bos started" és a "bos exied" üzeneteket.

KILL - kilövi a bos-t, ha van. Ha az nem fut, akkor nem csinál semmit.

A PROGDIR:msg/-ben található üzenetek egyébként maximum 512 karakter hosszúak lehetnek, ellenkező esetben a program a beépített üzenetet fogja elküldeni (tehát egy textflood-ra ne is törekedjünk, mert a program ezt nem teszi lehetővé).

A következő BO-s utasításokra képes a program üzenetet küldeni:

PING
SYSREBOOT
SYSLOCKUP
SYSLISTPASSWORD
SYSVIEWCONSOLE
SYSINFO
SYSLOGKEYS
SYSENDKEYLOG
SYSDIALOGBOX
PACKETRESEND
REDIRADD
REDIRDEL
REDIRLIST
APPADD
APPDEL
APPLIST
NETEXPORTADD
NETEXPORTDELETE
NETEXPORTLIST
NETVIEW
NETUSE
NETDELETE
NETCONNECTIONS
PROCESSLIST
PROCESSKILL
PROCESSSPAWN
REGISTRYCREATEK
REGISTRYSETVALU
REGISTRYDELETEK
REGISTRYDELETEV
REGISTRYENUMKEY
REGISTRYENUMVAL
MMCAPFRAME
MMCAPAVI
MMPLAYSOUND
MMLISTCAPS
MMCAPSCREEN
DIRECTORYLIST
FILEFIND
FILEDELETE
FILEVIEW
FILERENAME
FILECOPY
DIRECTORYMAKE
DIRECTORYDELETE
FILEFREEZE
FILEMELT
HTTPENABLE
HTTPDISABLE
TCPFILESEND
TCPFILERECEIVE
RESOLVEHOST
PLUGINEXECUTE
PLUGINLIST
PLUGINKILL

Minden, ezen kívül eső parancsot a program log-ol a PROGDIR:msg/UNKNOWN_XX file-ba (az XX egy hexadecimális szám)

Nos, még egy apró trükkje van a programnak, nevezetesen az, hogy ha szeretnénk valakivel kivételezni (ne küldjön neki a program üzeneteket), akkor hozzunk létre egy file-t az ENV:-ben "bosignore" néven, és ebbe írjunk be (pl.: CED-el) egy *-t után a az illető IP számát. Ilyenkor a program log-olja a bejelentkezést, de nem küld üzenetet.

Összegzésképp elmondható, hogy ez a program akkor lenne igazán értelmes, ha nem csak log-olná a próbálkozásokat (és üzeneteket küldözgetne vissza), hanem lehetőség lenne scripteket hozzárendelni a BO-s utasításokhoz, elvéve esetleg (a script durvaságától függően) a további BO-zástól bizonyos illetők kedvét.

DIB0079

Ha valaki mégsem tudja, mi az a BO, akkor szerezze be az AMIGAonly 10-es számát. Ott két cikket is olvashattok arról, mire képes a BO. Egy mondatban: a BO segítségével - bizonyos feltételek teljesülése mellett - az interneten keresztül gyakorlatilag azt tehetsz az áldozat gépével, amit akarsz. Resetelheted neki, formázhatod a merevlemezét, kíírathatsz neki egy ablakban egy kedves üzenetet (pl. „Itt a BSA! Nyisson ajtót kommandósainknak!") satöbbi. A dolog persze csak azután működik, hogy az áldozat elindít egy bizonyos programot a gépén - és csak pécén okoz károkat...

BOS 1.5

Mínusz

- tudhatna többet is a program

Plusz

- ami benne van, az biztonsagosan működik

Gépigény

- bármely Amiga

60%

```
$VER: fuCk-Ya #2. Invite.txt by ZoRbA^fY 1.1 (22.04.99)
+---------------------------------------------------------------------------+
|                                                                           |
|   fff                      CC       kkk                                   |
|  ff ff                   CCCCCC  kkkkkk      YYYYYYY        YYYYYYY       |
|  ff  ff                CCC   CCC     kk        YYYYY          YYYYY       |
|  ff                   CCC     CC     kk         YYY           YYY         |
|  ff                  CCCC     CC     kk          YYY         YYY          |
|  ff                  CCC       C     kk          YYY        YYY           |
|  ff                  CCC       C     kk           YYY      YYY            |
|  ff                  CCC       C     kk            YYY    YYY    aaaa     |
|fffffff   uuu  uuuu   CCC             kk   kkkk      YYY YYY     aa   aa   |
|fffffff   uuu   uuu   CCC             kk   kkk       YYY YYY    aa    aa   |
|  ff       uu   uuu   CCC             kk   k          YY YY    aa   aaa    |
|  ff       uu   uuu   CCC             kk   k          YYYY     a    aaaa   |
|  ff       uu   uuu   CCC             kk  k           YYYY        aaaaa    |
|  ff       uu   uuu   CCC        C    kk kk     ||||| YYYY      aaa aaa    |
|  ff       uu   uuu   CCC        C    kk kk     ||||| YYYY      aa  aaa    |
|  ff       uu   uuu   CCC        C    kkkkk           YYYY     aaa  aaa    |
|  ff       uu   uuu   CCC       CC    kk kk           YYYY     aaa  aaa    |
|  ff       uuu  uuu   CCCC      CC    kk kkk          YYYY     aaa  aaa    |
|  fff      uuu u uuu    CCC    CCC   kkk  kkk         YYYY     aaaaaaaaa   |
|fffffff    uuuuu uuu     CCC CCC    kkkkk  kkk      YYYYYYYY   aaaa aaaa   |
|fffffff    uuu   uuu      CCCCC     kkkkk  kkkkk    YYYYYYYY    aaa  aa    |
|                                                                           |
|                                                                           |
|                           P A R T Y   # 2.                                |
|                                                                           |
+---------------------------------------------------------------------------+
|         Szeretettel meghívunk a fuCk-Ya Amiga CluB # 2. partyra!          |
+---------------------------------------------------------------------------+
|                 |                                                         |
|   Időpont:      |      1999.   június 05. 09.00h - 06. 09.00h             |
|                 |                                                         |
|   Helyszin:     |      Csokonai Mûvelődési Ház                            |
|                 |      Budapest 1153 Eotvos u. 64-66                      |
|                 |                                                         |
|   Belepődij:    |      Elővételben/Helyszinen 1.000,Ft                    |
|                 |      Lányoknak    INGYENES!                             |
|                 |                                                         |
+---------------------------------------------------------------------------+
|                                                                           |
|                         Informaco & jegyrendelés:                         |
|                                                                           |
+---------------------------------------------------------------------------+
|                 |                                                         |
|   Hangposta:    |      303-2238/2          Sípszo után 2-es gomb          |
|     0 - 24      |                          majd név, cím, telefon         |
|                 |                          és darabszam megadása.         |
|                 |                                                         |
|   Telefonon:    |      06-209 730-412      Bakos Robert                   |
|                 |                                                         |
|   E-Mail:       |      kovacsl@koranyi.hu                                 |
|                 |      evilroy@freemail.c3.hu                             |
|                 |      ratman@mosogep.rulez.org                           |
|                 |      fifteen_lr@mail.matav.hu                           |
|                 |                                                         |
|   Homepage:     |      http://mosogep.rulez.org/~fuck-ya                  |
|                 |                                                         |
|   IRC:          |      #amigahu                                           |
|                 |                                                         |
|   BBS:          |      Burning Line BBS                                   |
|                 |                0-24 SysOp: WinterMute                   |
|                 |                228-2739                                 |
|                 |                                                         |
|   Szemelyesen:  |      Gutenberg Mûvelődési Ház  /fuCk-Ya WHQ/            |
|                 |      Budapest  1085 Kolcsey u. 2                        |
|                 |                szerdanként                              |
|                 |                17.00-21.00 h kozott                     |
|                 |                                                         |
+-----------------+---------------------------------------------------------+
```

Kedves Barátunk!

Szeretettel meghivunk a június 5-6-án megrendezendő

fuCk-Ya Party-ra!

A "fuCk-Ya" mar ismerősen cseng sokak fuleben, hisz az utóbbi másfél evben a legjelentősebb Amigás klubba nőtte ki magat. A kiemelkedő létszámmal rendelkező klub tagjai kozott nemcsak a honi Amigás-társadalom elitje, de az Amigaval csak most ismerkedők tábora is megtalálható. Ebből a klubból indult útjára az Amiganica Party 1. és 2. mely az első igazán PC-free party volt Magyarországon.

A sikeresnek mondhato fuCk-Ya #1. utan, ismét találkozhatunk félév után a fuCk-Ya #2. partyn. Ezzel hagyomanyt is teremtunk, hisz nICA'1 - nICA'2 - fuCk-Ya #1 kozt fel ev telt el, így nem torjuk meg a lenduletet.

Ismet szamitunk minden Amigás, C64-es, Spektrumos, Ataris, PSX-es.., egyszóval minden olyan barátunkra, akik NEM a pc-t latják egyetlen megoldásnak. Ebből kovetkezően a party teruletére minden géptipust és tulajdonosát beengedunk kiveve a pc-t vagy annak látszo tárgyakat.

- -

Időpont:

A party hivatalosan 05.-én szombaton 09 órakor kezdődik es 06.-án vasárnap 09 órakor végződik.

Helyszin:

A nagyteremben kényelmesen elfér majd 3-400 ember. Minden asztalhoz kiepített 220V-es konnektor all majd rendelkezésre. /Soronként 25A/ 24 óras bufé várja az éhezőket, szomjazókat. Lazításkent billiárd es darts kozott választhatsz. A party ideje alatt pihenő/társalgószoba is lesz.

Kozlekedés:

Foldalatti vegállomastól /Mexikoi ut/ 25-os busszal az Eotvos utcai megallónál kell leszállni egy lerobbant mozi elott.
Bosnyak tertől a 70-es busszal szintén az Eotvos utcai megállónál. Metróval Újpest-kozpont /végállomás/, piros 96 busszal a Hubai Jenő terig és onnan a 25 vagy 70 busszal a fent emlitett megállóig. /2 megálló/ Gyalog iránytûvel, tájoloval a Crimson Jihad alafestő zenejét kovetve.

Jegyrendeles:

A korlatozott ferőhely vegett ajánlatos a belepőjegyet előre megrendelni, mely postán utánvettel vehető át. Így 100% biztosíthato a jelenléted, de nehány belépő a helyszinen is kaphato lesz majd a normális befogadóképesség erejéig. A jegyek névre szoloak lesznek, ezert kerunk benneteket, hogy a party kezdete előtt legalabb 2 hettel rendeljetek meg a jegyeket, már csak azért is, mert a party rendezese alaptőke nelkuli, tehat kozvetlenul a jegyek árából kell finanszíroznunk a felmerulő koltségeket. A rendeléskor kérjuk a neved, címed, /vagy ahol a jegyet átveszed/ telefonszamod, elerhetősegedet. Ismét lehet egyszemélyben tobb belépőt is rendelni, de csak egy cimre, egy osszegben.

G R E E T I N G S:

ADR, Alan, Alex, AMK, Andris, Angie^cJ, Angler, Anorganik, Anubys, Archie, Arnie, Artlace, asdf, Axel, Balance, Bazso, BBT, Beast, Begyó, Benny, Bigfoot, Blala, Bluez, BMS, Bobi, Bonsai, Bozo, Bridge, Camu, Carlos, Chip, Chris, Clerence, Coby, Columbo, Con, Cop, Copass, Csezso, Csopi, Cyb, Cyber, Cybortech, Da Blondie, Dale, Dark, Darklon, Darkside, dEn303, Desco^BLT, DetoxCasO, Docky, Dreadnaught, Duffy, Eclipse, Edhellon, EFT, Eliz, Emeric, EncOre, Energy, Evil, Evilroy Gato, Fate, Fedor, Fedor, Fifteen, Flash, Flex, Fool Toad, Frankie, Gabriel, Gabóca, Gato, GCS, GFS, Gizmo, GMC, Golem, Goya, Hedgehodge, Hoild, Hunter, Ibron, Ilyr, Indian, Izzy, Jagu, Janee, Jawbreaker, Jaydee, Jean, Jimmy, Joco, Joe Foster, Johnny, Jonny, Kaloz, Keszko, Kil Roy, Koltesz, Laci, LeeRoy^SD, Levi, Lion, Lolo, lORD, LouiSe, Magic, MacGyver, MakkMarci, Marha, Marquies, Mash, Mat, Max, MB, McLoad, Melan, Mephisto, Mezon, Monsty, Mr. Love, Mr. Pixel, Mr. Z, Napi2, Napos26, Nemtom, Neww, Nick, Nissifer, Octopus, OKE, Oswald, Parrot, PDP, Pepe, Petkó, Petike^AV, Petty, Pinku, Pista bá, Pogi, Poison, Poko, Python, QCY, QXY, Rambo, Ratman, Raven, Ray, Reynolds, Ricsi, Ritus, Robi, Roy, Rules, Rakó, Saca, Satyr, Sau, Scintillation, Scorpy, Shark, Sky, Slice, Soci, Soldier, Soos, Splash, Steady, Stef, Steve, Storm, SZ.E.K.SZ., Szotyi, T.vadar, Taki, Teo.p3, Thomas, Tiger, Tomo, Treon, TSC, Tyrant, Unreal, Vector, Vic, Victory, Viti, Warez, Wayne, Willy, WinterMute, Woland, Work, W_Raven, Yada, Yolika, ZeeWolf, Zéno,... and all fuCk-Ya's & NON-pc owners!

```
- - - - - - -    - -      - -     - -     - -     - - -     - -       -

                          Versenyek:

    C o m p o :           M é r e t             E g y e b :

    AMIGA DEMO            8 Mb                  Csak animaco kizárt'
    AMIGA INTRO           64k                   -
    AMIGA Hand-GFX        640x512               256 color
    AMIGA 24bit-GFX       640x512               Raytrace, effektezett.
    AMIGA MUSIC 4 ch.     max. 5 perc           HippoPlayer támogatott.
    AMIGA MUSIC Multi ch. max. 5 perc           HippoPlayer tamogatott.
    C64 DEMO              -                     -
    C64 GFX               -                     -
    C64 MUSIC             max. 5 perc           -
    SLAMTILT Championship 3 golyo               Monitor fejjel lefelé.
    WILD DEMO             max. 10 perc
    NAPALM-COMPO          max. 16 nevezõ ket osszekotott gépen kieseses
                          rendszerben.
    FUN-COMPO... ez meg legyen titok, meglepetes''!
    PSX-COMPO... Gran Turismo és Tekken 3 Championship bövebben a partyn.
                 Ezen a compon kivetelesen lesz nevezesidıj is: 300.- Ft

- - - - - - - - - - -   - - -   - - - - - - - -   - - - - - -    - - -    -
```

Megjegyzés:

GFX/pixel: max. felbontas 640*512 256 szın, (nagyobb felbontas eseten konvertalnunk kell a mûvet a projectorn való megjelenıtes miatt, ugyhogy a vitak elkerulése végett inkább a keszitõ konvertálja le a képet) a formatumok az Amigán elfogadott szabvanyok lehetnek. Itt kerulnek bemutatásra az effektezett kepek is. Autooookkal es egyéb lamersegekkel kıméljétek meg az idegrendszerunket, ezekkel az elözsüri valoszınûleg kegyetlenul elbanik. A scangyanus kepek készítöit felkerhetjuk a fázisok bemutatására.

Wild Demo: Minden olyan produkció ami nem sorolhato be a fenti kategoriaba, itt kerulnek bemutatásra. Mérethatár nincs, beadhato lemezen, wincsin, CD-n, VHS videokazettan. Az extrém gépigenyeket a készitõnek kell biztosıtania.

Minden compo-anyagot kerunk "FILE_ID.DIZ"-el ellatni, melyben feltuntetve az alkoto egyén/csapat neve, az alkotas címe, formatumra, tamogatasra valo megjegyzesek. Extremebb esetben winchesteren, CD-n ill. videokazettán is elfogadunk a nevezeseket.

- - - - - - -   - - -   - -   -   - - - - - - - - - - - -   - -

"Jatékszabalyok":
(Amit szeretnenk ha betartanatok.)

A party hivatalos kezdetetöl lehet a helyeteket elfoglalni. Ki az aki esetleg távozásra lesz felszólıtva, hogy a tobbiek gondtalanul szórakozhassanak:

- belepökartya nelkul maszkalók,
- "erösen" alkoholos/kabıtószeres állapotban levök,
- szerencsere nem jellemzõ a lopas, de a tolvaj hivatalból at lesz adva a rendörsegnek és elötte kap nemi nyilvánossagot is a színpadon..

A party teruletere behozott tárgyakert a szervezök nem vallalnak felelösseget'
A müvelödési haz allagaban, berendezeseiben okozott karert a karokozo teljes anyagi felelösségel tartozik'
A party teruleten DOHÁNYOZNI TILOS, arra kijelolt hely all majd rendelkezesre.

Remeljuk jol fogjatok magatokat erezni
Remek alkalom lesz ismerkedesre, uj kapcsolatok letesıtésere, HW/SW cserebererе, a wIntel-világ ellenzók taborának bövitesére'

A partyval kapcsolatban felmerulõ otletekkel és kerdesekkel elöre is bombazhattok minket a kovacsl@koranyi.hu emailen vagy irc-n az #amıgahu csatornán'

fuCk-Ya CluB
Kozponti Szervezõ es Vegrehajto Bizottsag

- - - - - -   - - -   - - - - - - -   - - - - - - -   - -   - -

V É G E

Az Invit-text nem johetett volna létre,
ha nincs az
AMIGA'

```
@BEGIN_FILE_ID.DIZ

  ________ ___  ___  ___   ___
  \       \/   \|   \|   \  /   \  siNdRoFe<
.-/ ____/_ o  \ o <| o <-/  o  \----------.
| /________\___/    \ o  |___|  \___ ___/ |
+---------------|__\__\___/-|____\--------+

^LoAd: fuCk-Ya Party #2. Invit.txt

@END_FILE_ID.DIZ
```

Meghívó

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefonszámon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu.

Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kered, az összeg helyére **600**,- Ft-ot (az újság ára + 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x400 Ft - 4x100 Ft postaköltség):
  2.000,- Ft
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 2.000,- Ft + 2x900,-Ft)
  3.800,- Ft
- Egy évre (8 szám)
  3.800,- Ft
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD)
  7.200,- Ft

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők immunisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el).

Ha le szeretnéd mondani, az impresszumban található címek valamelyikére írd meg, hogy a jövőben nem kéred az AmigaVilág számait (ez persze csak elméleti kérdés, hiszen ilyen olvasó egyszerűen nem létezik :).

Nem bírtam tovább... Novemberben úgy tűnt, már csak hetek kérdése és itt az amigás Settlers2. Azóta kiderült, hogy a Titan mégsem bírta kiverni a jogokat a BlueByte-ból. A BB azóta feketelistán van nálam - ők voltak azok, akik a félig kész Albiont is leállították, mert nem szeretik az amigás piaci viszonyokat... A dolog kétszeresen is fájt, mivel az Albion többé-kevésbé az Ambermoon folytatása, az Ambermoonról alkotott véleményemet meg elég sok oldalon keresztül olvashattátok az Ao-ban és itt, az AmigaVilágban is. A lényeg: a Macintosh változat nagyszerűen fut Amigán is, ezért nem látok okot arra, hogy ne töltsem meg félig a magazint a leírásával.

Settlers 2.

Van-e olyan amigás, aki nem ismeri a Settlers nevű csodát? Korát évekkel megelőző grafikája, faaaantasztikus hangulata, játékmenete hetekre odakötötte az embert a monitor elé. A legnagyobb élmény viszont vitathatatlanul az, hogy kattintasz néhányat a játékban, erre rajtad kívül mindenki veszettül dolgozni kezd, te meg csak nézed...

Leírásomban többé-kevésbé feltételezem, hogy ismeritek az első részt. (Én is ismerem, szerintem én játszottam végig elsőként a teljes játékot csalás nélkül... ezt közismert zsenialitásomon túl a külföldi BBS-ek gyakori látogatása is megkönnyítette. Azóta persze sokat változott a világ, elég, ha az ember bemegy a boltba és máris megvan az új game.) Azért a nagyon kezdők sem jönnek zavarba a leírástól remélem...

A Settlers 2 elsősorban a grafikájában tér el az első résztől. A figurák és a házak nagyobbak lettek, a felbontás átment lores overscanből SVGA-ba, jött néhány új egység és épület, amúgy semmi más sokkoló változást nem érzékeltem.

A játék németül és angolul is elérhető, a fővárosiak kedvéért maradunk az angolnál. A program már 8 mega rammal és 30-as processzorral is elmegy, de be kell vallanom, hogy a kép scrollozása még 060+grafikus kártyán sem túl gyors. Ezt leszámítva (használd a térképet, azzal gyorsan ugrálhatsz az egyes helyszínek között) a játék korlátozások nélkül használható. Legfeljebb még annyit érdemes megjegyezni, hogy nem szabad használni az időgyorsítót. Ilyenkor ugyanis a gép láthatóan nem tudja eldönteni, hogy a számolással vagy a rajzolással legyen elfoglalva, és rettentően akadozni kezd. A scrollozás még lassabb lesz és néha egy egész másodpercig is gondolgozik a gép, mielőtt továbbmegy. Sajnos ez a program is csak Shapeshifteren megy. Fusion alatt valamiért nem látja a CD-t (akárcsak a multkor ismertetett enciklopédia). A scrollozás sebessége egyébként erősen függ attól, hogy mekkora a néped és a felfedezett terület nagysága. Scrollozni egyébként nemcsak a kurzorbillentyűkkel tudsz (mint sokan hiszik), hanem úgy is, hogy lenyomod a jobb gombot, nyomvatartod, majd mellényomod a balt is - ekkor a kurzor nyilakká változik, és lehet tologatni a képernyőt. Amúgy a pályák elején aránylag gyors minden, de ha később felfedezed a szigetet, és neadjisten egy rakás épülettel, hajóval töltöd meg, na akkor lesz kicsit (...) lassabb.

Indulás (és a klassz intro) után a főképernyőn találod magad. Az introról még annyit, hogy ezúttal már nem egy mesebeli királyságot kell kormányoznod, hanem egy hajótörést szenvedett római csoportot kell hazavezetned. A játék során több nációval is találkozol majd, melyek mindegyike más és más épületeket emel. Ezzel az első részhez képest többször annyi épület található a játékban, sokszor csak találgat az ember, hogy a megtámadott épületek vajon mire szolgálhattak... Persze az is látszik, hogy egy nyugati cég készítette a játékot, ezért lehetséges, hogy a japán nép esetenként kínai hazakban lakik, dehát semmi sem lehet tökéletes. Kapunk viszont olyan katonákat is, akik ellenfelükre tüsszentve (!) harcolnak, méghozzá erősen Asterixes római viseletben...



A főképernyőn elkezdheted a Római küldetéssorozatot **(Roman campaign)**, folytathatod a legutóbbi játékot **(Resume last game)**, betölthetsz egyet **(Load Game)**, játszhatsz szabadon egy külön pályán **(Unlimited play)**, a beállításokon módosíthatsz **(Options)**. Újra megnézheted az introt **(Intro)**, a program készítőiről olvashatsz **(Credits)**, végül ki is léphetsz a játékból **(Quit program)**.

Az Options-ben először is beállíthatod a képernyőméretet. Legfeljebb 1024x768-as felbontásban játszhatsz. A grafikák mérete azonban nem változik, tehát egyre nagyobb területet látsz majd be, de egyre kevésbé látod majd a részleteket. Én a 640x480-as módot kultiválom, mivel az a leggyorsabb, és nem érdemes lemaradni az ezernyi apró animációról.

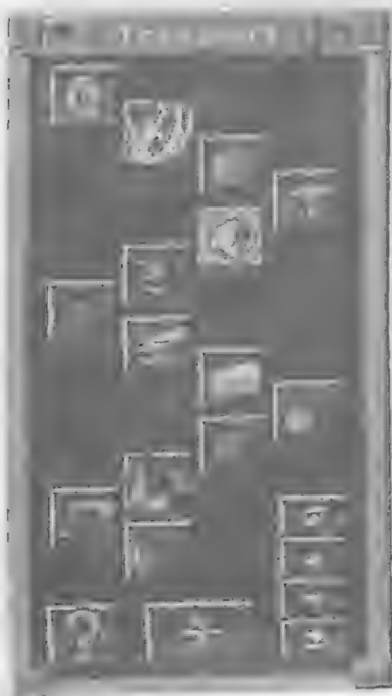
A Display Options három grafikus elemet kapcsolgat ki/be. A Goraud Shading-et bekapcsolva a terepet alkotó háromszögek illesztését mossa el gyönyörűen a program, a palette animation az, ami a neve, a Shadow projection bekapcsolásával pedig az összes épület és személy árnyékot fog vetni a talajra (még az animációk is!). Ezek együttesen sem lassítják anyira le a programot, mint a már említett gyorsító funkció (mondom: a gyorsítás lassít logikus, nem?). A Sound Effect channels a használt hangcsatornák számát adja meg. Nincs túl nagy különbség a 2 vagy 8 csatorna között (azt leszámítva, hogy az utóbbi jóval több erőforrást igényel). Érdekes mód AHIval, Toccata-n 16 bites minőségben sem voltak szebbek a hangeffektek, mint natív Amiga hanggal valószínű a sample-k is csak 8 bitesek. Éppen ezért ne használj 68k-s AHI-t, mert csak visszafogja a rendszert (a PPC-sre ez nem vonatkozik).

Ha csak játszani szeretnél egyet, akkor válaszd az Unlimited Play-t. Itt 17 előre elkészített palya közül választhatsz (nincs már véletlen generálás, mint az első részben). A pályák igen jól sikerültek, és kellőképp nehezek. Megadhatod, hany ellenfeled legyen, azt, hogy a pályat fel kelljen-e fedezni úgy, mint a küldetéssorozatnál (Exploration ON/OFF), a szövetségeket (Alliances), vagyis hogy ki kivel van. Ezek: Every man for himself

Mindenki mindenki ellen, illetve Human VS Computer - ember a gép által vezetett játékosok ellen. A játék célja (Game objective) lehet None, vagyis csak úgy







játszol, mindenfajta konkrét cél nélkül, aztán lehet Conquer 3/4 of map, azaz el kell foglalnod a térkép háromnegyedét, vagy Total Domination a cél, ami a többiek teljes kiirtását jelenti. A Merchandise a főhadiszállásban folyó áruforgalmat, a Start position a kiindulási helyet állítgatja.

A legizgalmasabb menüpont természetesen a Roman campaign, vagyis a küldetéssorozat megkezdese. Most kevesebb küldetés lesz, mint az első részben (tíz harminc helyett), de a mostani küldetések változatosabbak, és még valamiféle történet is kikerekedik az egészből. Készülj fel arra, hogy egy nap legfeljebb egy-két pályát tudsz teljesíteni. A pályák (szigetek) nagyobbak, és most is gyakran lesz üresjárat, amikor nincs más dolgod, mint támadás előtt erőt gyűjteni. A játék ezen tulajdonságát gyakran vetik fel, mint valami rossz dolgot - én ezt az időt a játék animációinak nézegetésére fordítom. Van mit bámulni... a program teli van apró, sokszor teljesen mellékes poénokkal, amik nem feltétlenül szükségesek a játékhoz, viszont hallatlanul feldobják. Csak az első pályán legalább hatféle fát találtam (amik több lépésben nőnek ki a földből): virágzó almafa, fenyők, fűzfák, pálmák... A tavakon kacsák úsznak, a molnár őrlés közben a malom előtt horkol, a nyulak ugrálnak a mezőn, a szarvas pedig úgy vág át a búzamezőn, hogy megvárja, míg az arra járó aratóbrigád elvonul, a kovács természetesen most is alacsony és kopasz, a harcosok pedig egyszerűen lenyűgözőek. Inkább nem ömlengek tovább, a leírás folyamán erre bőven lesz idő.

Magukról az épületekről nem fogok sokat beszélni (csak az ujakról, amik az első részben nem voltak). Eleggé egyértelmű, hogy az öntödében készül a vas, amit a kovács alakít át fegyverré. A malacfarm gabonat és vizet igényel, cserébe döglött állatokat ad, ami a hentesnek hála átalakul sonkává - és így tovább.

Kezdjünk bele a küldetéssorozatba. Kezdőknek (sőt, tulajdonképpen mindenkinek) javaslom a legelső pálya kiválasztását. Ezt ugyan át is ugorhatod, tehát választhatod rögtön a másodikat is - az első palya egyfajta bemelegítés, ismerkedés. Hadd jegyezzem meg, hogy kétszer kellett nekifutni a játéknak, és második alkalommal jól jott, hogy nem kell végigszenvedni az első pályát. Az történt ugyanis, hogy a MAC rendszer megbetegedett. Ilyenkor a legegyszerűbb megoldás, ha az ember a boot partíción lévő System könyvtarat lecseréli egy eredetire (amiből mindig van tartalék). Igen ám, de a Settlers2 is a Systembe menti a játékállást. Mikor rá akartam másolni a jó system-et a régire, a gép ugyan megkérdezte, hogy felül akarom-e írni a régit, de azt álmomban sem gondoltam volna, hogy a MAC-nél ez azt jelenti, hogy a régit TELJESEN letörli (kimentett játékállásostól), aztán odamásolja az ujat... Jobb helyeken ez úgy működik, hogy csak a már meglévő állományokat cseréli le, ami pedig nem szerepelt az újban, azt békén hagyja. Ismét okosabb lettem kicsit...

A legelső pályán egy elárvult sátor vár. A képernyő aljan van néhány ikon. A nagyító a térképet hozza elő. A térképen ki/be kapcsolhatod a felségjelző színeket, a házakat és az utakat. Kérhetsz kétszer akkora méretű térképet is, ez legfeljebb nagy felbontásnál lehet hasznos. Sajnos a térkép beállítását nem jegyzi meg a program







(csak az ablak pozícióját), tehát ha téged zavar a sok színes, népeket jelző folt, akkor azt minden egyes térkép-bekapcsolásnál át kell állítanod. A harmadik, házakat ábrázoló ikon mutatja meg, mit hova építhetsz. Három méret közül választhatsz, az épületek ismertetésénél majd visszatérek rá. A jobb szélső ikon első látásra programhibának tűnt, aztán kiderült, hogy az egy faág... Ha üzenetet kapsz, megjelenik rajta egy galamb. A mellette lévő szám mutatja, hány üzeneted érkezett. Ilyen üzenet jöhet pl. ha az elkészült erődbe beköltöztek a katonák, a geológus talált valamit, megtámadtak vagy egy bánya végleg kimerült. Ha ez utóbbit látod, a bányát azonnal szüntesd meg (Demolish), mert csak a kaját fogyasztja, termelni nem fog. Ha a gép arra figyelmeztet, hogy elég régen nem mentettél játékállást, megjelenik egy kis ikon, amire kattintva azonnal a Save menüben találod magad - hihetetlen, még erre is gondoltak. A pontba mutató nyíl odavisz az eseményhez, a kuka törli a listából. Érdemes minden elolvasott eseményt letörölni, mert később zavaró lehet.

A második ikont nem véletlenül hagytam a végére, hiszen itt van a legtöbb opció. Ha rákattintasz, előjön a Main selection ablak. A bal felső ikon a "Distribution of goods" menüket hozza elő. Itt oszthatod el az egyes nyersanyagokat a feldolgozók között. Búzát például adhatsz a szamárkeltetőnek, a molnárnak vagy a sörfőzdének. Itt állíthatod be, hogy az adott készletből kinek mennyi jusson. Ha például a raktárakban több hektó sör van, a bányászok viszont sztrájkolnak, mert nem kapnak enni, érdemes a molnárhoz csoportosítani a gabonát. Sajnos a tolókák nem valós arányokat mutatnak (tehát ha a molnár csíkja kétszer akkora, mint a szamáré, ezt nem jelenti azt, hogy három adagból kettőt kap a molnár és egyet a szamarak), hanem csak egyfajta viszonyítási arányt. Gyakran előfordul, hogy ahová kevesebbet állítasz be, egyáltalán nem jut az adott termékből. Érdemes többször idejönni és adott helyzetnek megfelelően állítgatni az ellátást.

A felső sor középső ikonjával (Transport) állítható be a termékek szállítási prioritása. Magyarul arról van szó, hogy a teherhordók mit vigyenek el, ha nem győzik a melót. Ha például minden barakk teli van arannyal, de nem folyik az építkezés, helyezd a fontossági sor tetejére a deszkát és a követ.

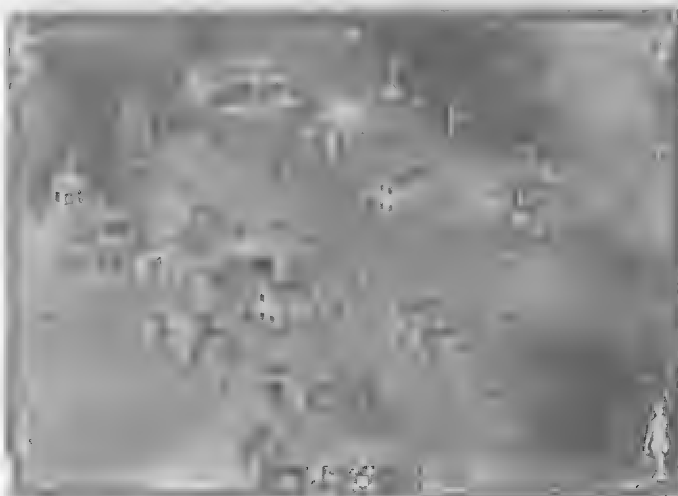
A jobb felső ikon (Tools) a szerszámkészítő által betartott fontossági sorrendet jelenti. Mivel - ha egyáltalán szükség van rá - általában egyszerre csak egy szerszám fogy el, valószínűleg úgy fogod használni, hogy minden szerszámot nullára állítasz és azt az egyet, amire szükséged van, teljesre. Ha ugyanis alapbeállításon hagyod, előbb-utóbb lesz negyven kalapácsod és hatvanöt hentesbárdod, de esetleg egyetlen csákányod sem...

A bableves-tartozék az ellenségről ad némi infot (például azt, hogy ki kivel van). Ha azt látod, hogy veled is barátságban vannak (a színed az arcuk mellett látható), akkor várj a támadással,



hiszen ők nem fognak rád rontani. Ha megtámadsz valakit, az összes barátja is az ellenségeddé válik!

A grafikon nem túl fontos (én nem használtam), az épületeket is inkább fejben tartja az ember. A jobb szélső ikon a birodalom tartalékait sorolja fel. Itt látható, miből és kiből mennyi van. Ha





nincs kikötőd és raktárad, akkor az itt látható számok a főhadiszállás tartalmát jelentik. Előfordult, hogy itt azt láttam: van vagy száz kövem (épp kellettek a katapultokhoz), a főhadiszállás viszont üres volt. Kiderült, hogy a hajók az egészet átcipelték egy távoli kikötőbe... Persze erre is van megoldás, erről később.

A fogaskerék a házak teljesítményét mutatja, de nem használtam, a katonást már annál inkább. A Military ablakban állíthatod be, hogy a szabad emberek mekkora hányadát sorozzák be, hogy hányan maradjanak támadáskor a várban, illetve hogy a veszélyes határvidéken és a biztonságos belső területeken mennyire töltsék meg a katonák a hadiépületeket.

A Ship registerrel a hajókat követheted nyomon (melyik hol jár, mi van rajta stb).

Az alsó sorban lévő monitor a Game menu-t dobja elő. Itt menthetsz és tölthetsz játékállást, lőheted le a hangokat és kérhetsz CD zenét.

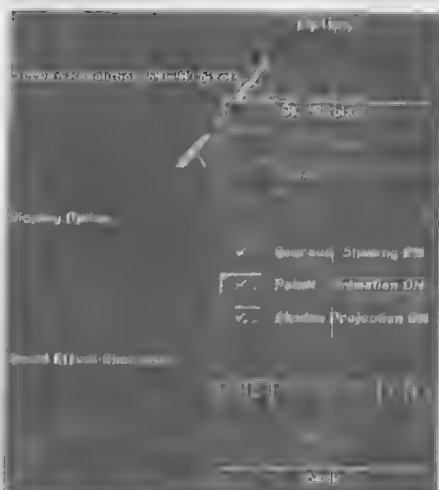
Térjünk vissza a sátorhoz. Ha rákattintasz, láthatod a raktárkészletet és az emberek, katonák számát. Itt megadhatod, hogy melyik típusú katonából mennyi maradjon minden körülmények között a HQ-n (ezentúl így hívom a főhadiszállást, mert rövidebb). Ha egy adott termékre kattintasz, három nyilacska jelzi, hogy ezt rövid időn belül ki fogják szórni a raktárból (ha van másik, átszállítják oda).

Az elején rögtön kezdj építkezni. Először mindig a favágókat és a fűrészmalmot építsd meg (jelöld ki a helyüket, majd kösd őket össze az úthálózattal). Itt történt némi változás az első részhez képest. A gép magától is elkészíti az utat, ha lusta vagy. Sajnos, ha most egy köztes zászlót szedsz fel, a gép - ki tudja, miért - automatikusan felszedi az utat is. Szerencsére most már nem alakulnak ki az első részben oly nagy veszélyt jelentő dugók. Ha ez megvan, keress köveket és telepíts oda egy csákányászt (Querry). Ha fogy a fa, építs erdészt. Egy erdész három faávgónak is képes munkát adni, egy fűrészmalom is kb. 3 teljes gőzzel dolgozó favágó rönkjeivel bír el.

Új szereplők a játékban a teherhordó szamarak. Ők a szamárkeltetőben készülnek, némi gabona és víz hozzáadásával. Őket a program a forgalmasabb útszakaszokra küldi, mivel sokkal gyorsabban szállítanak, mint az emberek. Ráadásul egy úton a szamáron kívül még egy hagyományos teherhordó is dolgozhat párhuzamosan. Az olyan pályákon, ahol a szállítás fontos szerephez jut (és melyik nem ilyen?), mindenképp készíts pár tucattal.

Ha egy zászlóra kattintasz, küldhetsz oda geológust (nem kell tehát a spéci klikk, mint régen), vagy akár felderítőt is. A felderítő szép csigavonalban besétál az ismeretlen területre. Kérhetsz megfigyelő-ablakot is, ez tök jó! Kiválasztasz egy embert vagy épületet, és egy ablakban (akár egy ipari kamerával) figyelheted, mi történik vele. Ajánlom egy katapult által becélzott épületnél használni!

Ha egy épületre katintasz, leállíthatod a benne folyó munkát. Ha például van egy rakás deszkád, állítsd le az erdészt! Ha később ismét kifogyóban van a fakészlet, egyszerűen csak engedélyezd újra a faültetést. Ez sokkal elegánsabb, mintha lerombolnád az erdész házát (a favágókat elvileg úgy is be lehet lassítani, hogy egyszerűen elszakítod őket az úthálózattól, feltéve, hogy ezzel nem okozol nagy galibát), és később újra felépítenéd. Ezzel az is elkerülhető, hogy például mire észbekapsz, hogy nincs fa, nem tudsz erdészházat sem építeni. (A program üzenni szokott, mikor indul az Emergency program, ami tulajdonképpen arra szolgál, hogy a fogyóban lévő építőanyagot csak olyan helyre szállítják, ami épp ezeket fogja termelni.)







A munka leállításán túl (ilyenkor az esetleg ideszállított nyersanyagokat továbbra is megkapja az épület, de nem használja fel, hanem szép lassan megtelik) itt rombolhatod le a házat (mert pl. a halász lepecázta a környéket és már csak méreten aluli halak vannak a tóban), katonai épületeknél meg leállíthatod az arany beszállítását. Nyilvánvaló, hogy egy ilyen kulcsfontosságú nyersanyagnak semmi helye a nyugis határvidék őrbódéjaiban.

Ha biztosítottad az alapvető építőanyagokat, keress helyet a parasztnak (itt mindenki arra gondol, amire akar, én speciel a játékban szereplő, szalmakalapos földművesre értettem) Kicsit később építs malmot és pékműhelyt. Aztán gyorsan aranyművest, kohót és fegyverkovácsot Kezdj terjeszkedni (a határok mentén építs katonai épületeket), nyiss bányákat, nyomd le az ellent, keresd meg a teleport-kaput és kész.

Na jó, egy kicsit én is segítek...

I. Off We Go

Hajótörés utáni negyedik nap. Tegnap az összes túlélővel megtárgyaltuk a helyzetet. Úgy tűnik, nincs esély arra, hogy egyhamar elkerüljünk innét. Úgy döntöttünk, letelepszünk a szigeten. A hajóról kimentett tárgyak nagy segítséget jelentenek. A legfontosabb célunk, hogy a szigeten található nyersanyagokat kitermeljük, és létrehozzunk egy életképes települést.

Először favágóra, ácsra és kőfejtőre van szükségünk. (A nagyobb épületek alapját előbb egy ásós arc megegyengeti, ha kell, rá-rátapos a földre...) Ha ez megvan (nameg a faültető kisiparost se felejtsd - tudod, akinek zöld, lobogó haja van és a zsebéből varázsolja elő a palántákat), építs egy barakkot az északi határra Ha elfoglalták a katonák, építs utat a hegyre. Küldj oda egy geológust. Keress vasat. Építs vasércbányát, szénbányát, majd öntödét és fegyverkovácsot.

Eközben keress egy helyet a parton, és építs fel egy horgásztanyát. A horgász a legegyszerűbb módja a kajatermelésnek - kár, hogy csak korlátozott mennyiségű hal van a vízben. A horgász ideális helye egy félsziget, hiszen ahhoz kapcsolódik a lehető leghosszabb partszakasz. Amúgy a pecás ügyes ember, néha képes a vízen járni - úgy látszik, az ókorban ez többször is előfordult...

Terjeszkedj tovább észak felé. Szép lassan fedezd fel az egész szigetet. Közben kipróbálhatsz más épületeket is - például a vadászkunyhót. A vadász néha portyára indul, lenyilazza az arra járó állatokat, majd a T. játékosnak szemérmesen hátat fordítva matat valamit az állaton (valószínűleg megnyúzza), majd hazacipeli. Nincs nagy jelentősége, a de poén kedvéért néha építs egyet.

Ha van farmod, nemcsak a malom+pék csinál kaját a búzából, hanem a malacda+hentes is. Én általában az első párt használom, azon egyszeru oknál fogva, hogy a malactároló nagyobb helyet foglal, mint a malom vagy a pék.

Ha tiéd a sziget nagy része, előbb-utóbb találsz egy furcsa kaput - ahá, mégsem te vagy az első ember a szigeten! A kapun felirat olvasható: “Consiste et procedas” (Telepedj le és fejlődj!). Mint kiderül, ezeken a kapukon átjutva léphetünk ki a szigetekről. Tedd magadévá a kaput (vagyis kerüljön a területedre), ezzel máris eljutottál a második pályára.

II. Initial contact

Ez a második sziget is lakatlannak tűnik. A Tortius készletei kimerülőben vannak (azért a program állításával ellentétben ezen a pályán még nem kell szerszámot készíteni, elég annyi, amennyit induláskor kapunk). Ismét fel kell fedeznünk a szigetet. Az északi barakk megépítése után egy hajótörött sátrát fedezzük fel. Igen értékes ember, ugyanis SÖRFŐZŐ! Ő is örül nekünk, és hála neki ezután már sörfőzdét is készíthetünk. Elméletileg a katonáknak tesz jót, de én nem nagyon láttam hasznát. Mindegy, azért az mégiscsak jó érzés, mikor több tucat korsó sör van a vár pincéjében, nem igaz? A katonák egyébként akkor fejlődnek igazán, ha minél nagyobb telephelyen vannak és minél több pénzzel tömöd őket. Az aranynak érdekes hatása van az állományra: a sorban bal szélső, legkevésbé fejlett katona egy szintet lép, a többi, aki tőle jobbra van, szintén. Így szép lassan jobbról balra felfejlődik az egész banda. Jó matekosok kiszámíthatják, hogy a nagyobb erődben olcsóbb a kiképzés. Később újabb romokat találunk, pontosabban egy romos őrtornyot. További idegen romok, majd pedig olyan tárgyak következnek, amiket a núbiai törzsek szoktak használni. Végül északkeleten megtalálod az ellenség kerítését. Ajjaj, csupa koponya vagy mi van a cölöpökön... Miután megtalálod az erőd romjait, te is képes leszel ilyet építeni.

A núbiaiak barátságosak, de mivel nem engednek a kapu közelébe, kénytelen vagy megtámadni őket. Át kell harcolni magad a citromsárga alsónadrágot viselő néger katonák földjén. Van katapultjuk is - szerezd meg és másold le! A katapult egy új szereplő. Ha a hatósugarában van egy ellenséges épület, rögtön lövöldözni kezd rá (tök jó, a ház tetején lévő faszerkezet szépen irányba fordul, kilövi a követ és lehet drukkolni, hogy talál-e). Az eltalált épületben a katonák száma eggyel csökken. Ha nincs több katona, az épület megsemmisül. Természetesen csak akkor képes működni, ha kap lőszert, vagyis köveket. Az ellenség katapultjai igencsak megnehezíthetik a dolgod, ezért elsősorban azokra az épületekre koncentrálj, amelyeknek a hatáskörzetében vannak. Elsőként ezeket foglald el, különben az elfoglalt épületet rögtön bombázni kezdik a környékről. Sokszor nem elég, ha kibombázod a környékbeli barakkokat, hanem el kell őket foglalni (mivel a katonai épületek hatáskörzete általában átfedi egymást, de ha közéjük mész egy saját épülettel, akkor a szomszédos épületeknek esélye sincs).

A kapu az északkeleti tengerparton van - könnyű préda. A pályán aranyat a HQ-tól keletre találsz a vízparti dombokban. Amíg meg nem találod, ne is próbálkozz a núbiaiakkal - valószínűleg nem lesz elég katonád. Ja, meg egy fontos tudnivaló a pályáról: az egyik hócsúcson egy hóember található...

III. The Pass

Már az elején figyelmeztetést kapunk, hogy a keleti vidéken núbiaiak laknak. Sajnos az aranytelérek is arra vannak, egyszóval nincs más választásunk, arra kell terjeszkedni. A pályán csak ugy hemzsegnek az őzek, rókák, bikák, szarvasok, tehát egy vadászt érdemes bevetni. Használj továbbá Scout-ot, így könnyebb lesz a terjeszkedést megtervezni. Több képernyőnyire keleten van néhány kőbánya, de elég sok követ termelhetsz ki a kőfejtővel is, így ezekre a lelőhelyekre nincs nagy szükség. Ha elég messzire eljutsz keleten, rátalálsz a núbiaiakra. A határvidéken van némi arany - próbáld kibányászni. Illik tudni, hogy attól, hogy a geológus a szomszéd mezőn talált aranyat, még te is bányászhatsz belőle, mivel a bányász át képes fúrni a szomszédos mezőkbe. Ezért sosem szabad egy kimerült bánya közvetlen közelében újat nyitni, hiszen az az említett átfúrások miatt sokkal hamarabb kifogy. Inkább menj odébb két-három zászlónyit és ott folytasd. A geológus kis tábláján a pötty nagysága egyben a kibányászható készletek nagyságát is jelenti. Ja, a pöttyök: fehér - kő, sárga - arany, piros - vasérc, fekete szénlelőhely.

A pályán nemcsak citrom, de piros ellenfél is lakik. Ők szövetségesek, tehát ha az egyiket megtámadod, számíthatsz rá, hogy mindketten neked rontanak. A keleti bányákat őrző barakkot kemény harcosokkal védd, ha nem akarod elveszteni rögtön a támadás után.

Aranyat északkeletre is találsz. Oda kell figyelni a megfelelő nyersanyag-ellátásra, nekem például hol szenem, hol aranyam, hol pedig kajám nem volt. Itt már állítgatni kell a szállítás prioritását (hacsak nincs végtelen türelmed). Esetleg terjeszkedj nyugat felé is kicsit, és emelj ott is termelőépületeket. A kapu északkeleten van, a pirosak felett 2-3 képernyőre. Mivel a kapu a citromok területén túl van, nem elég a köztetek lévő katonai épületeket elfoglalni, hanem építened kell még egy barakkot a kapuhoz.

IV. On the high sea

Elérkeztünk az első, több szigetből álló pályához. A HQ-tól nem messze találtunk egy mérgesen toporgó, aranyszőke, kék szemű embert. Nem elég, hogy tiszta árja kinézete van, ráadásul félelmetes harcos is. Még a római kocsmákban hallottunk egy ilyen népről, akik a messzi északon laknak. Nem áll szóba velünk, pedig kíváncsiak vagyunk, hogy került ide. Mivel elég kiéhezett tekintete van, pár napra vendégül látjuk. Ettől talán barátságosabbá válik. Mivel egy csónak mellett áll, talán közelítsünk felé egy barakkal. Erre már ő is felenged, és elárulja: ő Erik, a viking (eddig úgy tudtam, az egy másik történet...). Törzsét legyőzték, ezért csatlakozik hozzánk. Mostantól hajót és csónakot is építhetünk! Kikötőt ott építhetsz, ahol a kastély szimbóluma helyett kikötő jelenik meg. Ilyesmi természetesen a part közelében található (tulajdonképpen a HQ-tól délnyugatra van az egyetlen ilyen hely) A kikötő egyben raktárként is viselkedik. Kattints a kikötőre, utána pedig a "Start expedition" gombra. A hajóácsnál be kell állítanod, hogy csónakot vagy tengerjáró hajót építsen. Ha elkészült az expedíció, megjelenik a hajó a kikötő mellett és a parancsodra vár. Fedélzetén elegendő anyag van ahhoz, hogy az ujonnan felfedezett területeken kikötőt lehessen építeni belőle. Ha a hajóra kattintasz, megadhatod neki a felfedezés útirányát. Valójában csak néhány előre meghatározott kikötő között közlekedhetsz. Először indulj el délkeletre. A hajó átmegy a szomszédos szigetre és kiköt.



Építs kikötőt! A hajó ezentúl magától ingázni kezd és a szükséges anyagokat és embereket szállítja a két sziget között.

Ha a HQ szigetén eljutottál a délkeleti partokra, átlátsz ugyanerre a szigetre - és meglátod a rengeteg óriási csontvázat. Kiderül, hogy a hely nem más, mint egy bálnatemető. Erik eléggé be van gyulladva tőle, fél a holt lények lelkétől.

Később további hajókat is építhetsz, ami jelentősen meggyorsítja a szigetek közti áruceserét. Mivel a hajóács a műhelyéből hordja a deszkákat a partra (ott építi a hajókat), ezért építsd közel a parthoz, hogy ne kelljen szegénynek annyit rohangálni.

Kikötő építése előtt ments állást, mert lesz olyan hely, ahol nem lehet egyetlen további épületet sem felhúzni, ezzel természetesen a területet sem tudod bővíteni. Ilyen lesz a keleti kontinens nyugati partján.

Mivel a déli szomszéd igen közel esik a főszigethez, megfelelően épített barakkok esetén akár csónakkal is megoldhatod a szállítás problémáját. Kikötő persze mindenképp kell, hiszen embereket nem lehet csónakban átküldeni a túlsó partra (a fogában sem visz át senki, jaj, de művelt vagyok). Ezen a szigeten egyébként nagy aranybányákat találsz. Az indulási szigeten csak szén van, vas pedig kizárólag a térkép délnyugati csücskében. Oda is küldened kell egy újabb expedíciót és kikötőt/bányákat kell építened. A szállítás elég nehézkes lesz, hacsak nem építesz egy rakás hajót (mondjuk fa van elég...). További helyekre úgy jutsz el, hogy az expedícióval letelepedés helyett menj tovább. Néhány kikötési pont van csak, azokat kimerítve a hajó a régieket



MAC SAROK

látogatja újra. Délen kikötve az ellenségek kontinensére szabadulsz. Itt építs nagy erődöket és katapultokat. Ha nem kapsz elég követ, az ide épített kikötő kivételével minden egyes raktárépületben add ki az utasítást a kövek evakuációjára. Erre a hajók előbb-utóbb mindet átszállítják ide.

Van egy hosszabb út is ide - fenn, északon keletre araszolva végülis eljutsz a térkép szélére - és rátalálsz a citrom népre. A HQ-juk is ott van a közelben, kis (khm) szerencsével elfoglalhatod és ezzel komoly zűrt okozhatsz nekik.

A gyarmatokon spórolj az emberekkel, tehát a lehető legkevesebb utat építsd, és ne aprózd fel zászlókkal. Gondolj arra, hogy mindenkinek a távoli szigetekről kell ideérnie.

Ne feledd, hogy az északi hegyoldal fenyőfái is kitermelhetők! A jegesmedve szerencsére csak ijeszteget (illetve vadászható). Ha egy szigeten bányászol, telepíts oda halászt is, hogy legalább a kaját ne kelljen importálni.

Sajnos most is barátságos ellenfelekre kell rátámadnunk, de nincs más lehetőség a menekülésre. A katapulttal szép lassan hatolj beljebb és beljebb (fontos tudni, hogy a katapult támadását az ellenfél nem veszi agressziónak, még akkor sem, ha az elveszített területre te költözöl be), míg el nem érsz a két núbiai törzs határára. E határ mentén nyomulj előre tovább. Ha már rettentő erősnek érzed magad (és ideimportáltál egy nagy rakás katonát), akkor a katapulton kívül a harcosokkal is támadásba lendülhetsz. Ilyenkor érdemes elterelő hadműveletként a messzi északon gyors támadást intézni a citrom ellen, ezzel elvonva a katonákat a déli háborútól. Ez a harapófogó néhány perc alatt halálos fegyvernek bizonyul. Az sem baj, ha északon kudarcot vallasz, a keskeny átjárón több órába telne a gépnek, mire átvereksz magát a főhadiszállásodig. Amúgy arany messze északkeleten is van, nemcsak a szigeten, de szerintem a szigetről könnyebb hazaszállítani.

Ha nem építesz sok halászkunyhót, esetleg szükséged lehet a szerszámkészítő munkájára, legalább a további kaszákhoz (ami a búzásznak kell).

Ha már támadsz, mindenképp próbálkozz a pirosak HQ-jával - úgy néz ki, mint egy kora középkori vár. Ha ez megvolt, nincs más dolgod, mint a két nép határvonalán lassan keletre nyomulni, egészen a kapuig. Építsd fel az utolsó, szükséges katonai épületet, és máris jöhet az ötödik pálya.

V. In the wasteland

A bevezető kép egy félelmetes barlangot mutat. Félhomály, pusztaság, se nappali, se éjszakai fények - vajon miféle veszélyeket rejt ez a hely? Célunk még mindig ugyanaz: keressük meg a Kaput. Hamar kiderül: a hegyes, csúcsos sziklákat nem lehet kitermelni. A lávában természetesen nem élnek halak, csak a zöldes-barnás gusztustalan lötyiben.



A HQ-tól délnyugatra iszonyatos mennyiségű kőrengeteg állja utunkat, látszólag kitermelhetetlenül sok. Sajnos csak látszólag, mert - természetesen - át kell magad vágnod rajta. Állíts be minél több csákánydát, ha kell, készíts újabb szerszámokat hozzá. Kicsit délebbre találkozunk "Nippon fiaival", akik sokkal keményebb ellenfeleknek bizonyulnak majd, mint a núbiaiak.

A HQ-tól pár képernyőnyire délre a pici dombocskában aranyat találsz - aranyból igen kevés van ezen a pályán! Ez a domb a HQ alatti tó keleti partja alatt van egy képernyőre. Jóval délebbre a tűhegyes sziklák völgyétől délre is van némi arany - aztán sehol máshol...

A kapuhoz a két lávató közötti átjárón jutottam el, miután felszedtem az utat elálló köveket. Sajnos a két japán törzs igen jóban van, ha támadást indítasz, azonnal lenyomnak (igen erősek). Nincs más megoldás, a tüzérséggel kell megtörni az erejüket. Az első négy pályán inkább a kínai kaja-taktikát kellett alkalmaznunk, vagyis hosszú előkészület, majd gyors támadás és győzelem (azért "kínai kaja", mert a főzés ott is az előkészületek - darabolás, pácolás satöbbi - töredékét teszi csak ki). Most inkább az állóháború vezet célra. A legjobb, ha a katapultod úgy támadja az épületeket, hogy az ellen folyton utánpótlást tud küldeni, vagyis szép lassan veszteség nélkül elfogyasztod a katonáit. Kövünk aztán lesz erre a célra - hiszen egy egész hegyet kellett elhordani az elején...

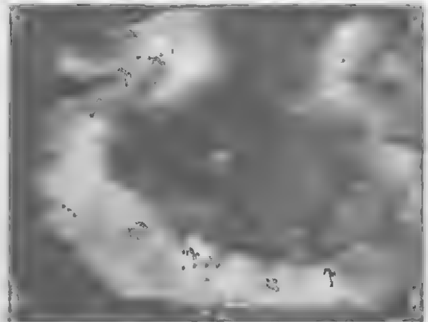
Állíts fel egy katapultot a déli végekre, nemsokára megjelennek ott a piros törzs épületei. Mihelyt átjutottál a nyugati köveken, küldj oda felderítőt, építs barakkot, telepíts katapultot. Többször kerültem olyan helyzetbe, hogy ők lőtték az én házaimat, én meg az övéket - végül én voltam az erősebb... Sajnos órákon át kellett bombáznom a sárga törzset, míg végül annyira meggyengült, hogy egy merész húzással meg mertem támadni a citrom HQ-t.

A közben északra nyomuló piros törzs azonnal támadásba lendült (pedig messze délen ellentámadást indítottam, hogy lekössem az erőit), és rövid idő alatt elvágta a nyugati szárnyam a birodalomtól. Újabb kétségbeesett támadás következett az elszakadt katonákkal nyugatra (ehhez a barakkban maradó védők számát minimálisra csökkentettem - persze ez összes, kiürült barakkot azonnal elfoglalták, de ez már mindegy volt), és láss csodát - a nyugati parton megláttuk a kaput! (Sokat segített, hogy a citrom HQ-t is sikerült lenyomni...) Összesen két katonám maradt, akikkel meg tudtam támadni a kapu melletti barakkot - de sikerült. Mire oda jutottam, a kék terület a harmadára csökkent, de a végcélt elértük...

Ha a katapultos taktikával nyomultam volna nyugatra, az biztosabb, de lassabb eredményt hozott volna - így is majd' tíz órás csata volt.

A következő számban ismertetem a többi pálya megoldását.

Összefoglalva: a Settlers2 a régi szép idők hangulatát idéző nagyszerű stratégiai játék.



Billentyűzet-kiosztás:

P - szünet
B - "start pozíció" - tulajdonképpen két pozíció között ugrál
N - az üzenetek ablakát kapcsolgatja
L - térkép ki/be
M - főmenü ki/be
szóköz - megmutatja, hova milyen épület húzható fel
C - info az épületekről
S - az épületek státusza (pl. milyen hatékonysággal termel, kapcsold be!)
Y/Z - az aktuális ablakot nagyítja/kicsinyíti
V - gyorsítás ki/be
I - info
Escape - bezárja az aktuális ablakot
bal Amiga+Q - kilépés
F1 - játék betöltése
F2 - játék kimentése
F10 - CD audio player
kurzorbillentyűk - a pályát görgeti
A Message (üzenetek) ablakban:
Del - törli az aktuális üzenetet
G - az eseményhez ugrik
+- - a numerikus billentyűzeten következő/előző üzenet

Horváth Péter

Settlers2

Mínusz

- nagy felbontásnál igen lassú a képernyő scrollozása
- a játék során gyakran van holt idő, amikor nincs más dolgod, mint várni

Plusz

- óriási hangulat
- gyönyörű grafika

Gépigény

30-as proci, AGA, 8MB ram a MAC oldalon, grafikus kártya ajánlott

Összegzés

A legjobb és legszebb stratégiai játék, amit Amigán használhatunk (talán a Napalmot kivéve)

95%

JÁTÉK

Múltkori rejtvényünkkel jó sok melót okoztunk magunknak... Volt, aki tíz helyett harminc címet küldött. Szégyenszemre még olyan is akadt közöttük, amit egyikünk sem ismert hehe... A lényeg, hogy rekordszámú megfejtést kaptunk. Úgy látszik, legtöbbetek kedveli, vagy legalábbis ismeri a szerepjátékokat.

A lényeg:

MÚLT HAVI JÁTÉKUNK NYERTESE:

Csernáth Zoltán

GRATULÁLUNK!!! (A CD-t postázzuk)

Most pedig következik e havi játékunk. Jó sok időtök lesz a megoldásra, mivel legközelebb már csak a nyári szünet után találkozunk. A beküldési határidő augusztus 20. A megfejtéseket (helyesebben a válaszokat) a szokásos címekre küldhetitek (lásd Impresszum).

Válaszolj a következő elfogulatlan, nem manipulatív, teljesen véletlenül kiválasztott (hihi) kérdésekre! (Jogászok előnyben...)

Melyik játékot másolhatod le az öcsédnek anélkül, hogy a BSA évekre börtönbe juttatna? (Hívd segítségül a CD mellékletet, azon csak jogtiszta cuccok vannak...)

1. Quake
2. Ambermoon
3. Napalm

Elég-e egy névtelen, írógéppel készült feljelentés a rendőrségre arról, hogy Pistike hazavitt egy mondjuk 300 (háromszáz) Ft-ba kerülő programot az iskolából a saját gépére ahhoz, hogy fél tucat rendőr kutassa át Pistike szüleinek házát?

1. Ez nevetséges, nem vagyunk az ötvenes években!
2. Magyarországon 1999-ben igen.
3. Nem nyilatkozom, hátha hozzám is kijönnek..

Létezik-e olyan jogszabály, amely nem mérlegeli az elkövető által okozott kár nagyságát, hanem attól függetlenül büntetőeljárásra kötelezi a hatóságokat?

1. Ne viccelj, egy 500Ft-os hamutartó ellopásáért senkit sem zárnak börtönbe, miért ne lenne alsó értékhatár minden esetben?
2. Létezik. Ha csak 1Ft-os kárt is okozol „szoftverlopással", vádlott lesz belőled a rendőrségen, aztán a bíróságon.

Kinek állhat érdekében a jelenlegi rendszer fenntartása?

1. A magyar „polgárok"nak.
2. Az óriáscégeknek, elsősorban a Microsoftnak. Bill Gates gyerekei ugyanis egy fűtetlen padlásszobában éheznek, ezért növelni kell a cég bevételeit.
3. Az ügyvédeknek, hiszen nekik többmillió vádlott sokmilliárdos bevételt jelent.
4. A BSA bilincses, börtönablakos stb. plakátjait készítő kisiparosnak.

Bad Block Amiga Klub Nádudvaron (Hajdú-Bihar megye)!
Ha 40km-es körzeten belül laksz, akkor számodra a részvétel úgymond kötelező!
Contact & Info:
(52) 370-524, vagy zsotya@mail.datanet.hu

Eladó egy GVP 030/50 es kártya, 7.93 mips. koprocinak van hely. 4mb van benne. és az irányár: 23000 ft
Érd.: Szűcs Márton Székesfehérvár 8000 Ungvári u.16. tel.: 06-22-301-347

AMIGA 500 V1.3, ECS, bővítőkártyával (FastRam) és Video-TV kártyával. 60db proggis. 3,5" DD-s lemezzel, zárható tartoval. egér+pad, Python-fejes mikrokapcsolós QS-137F joystick. A500 könyv és egy évkönyv. tápegység, audio és video kábelek: 15.000 Ft-ért. A500Plus géphez 1MB-os CHIP RAM kártya, típusa: M-502 /MicroBotics USA/: 3500Ft-ért. Eladó továbbá egy javításra szoruló MULTISCAN 14" forgótalpas CC3435 típusú színes monitor /PAL-VGA, multisync/. Elment a kép. Kérek árajánlatot! V3.0 /39.106/ Kickstart ROM: 3500 Ft-ért.
Érd.: Jancsek István,
Marcali 8700 Posta köz 4. II./13.

Eladó Infinitiv torony felépítménnyel (50cm), L alakú PCMCIA adapterrel, 32E.
Blizzard 1230/50 coprocival + 16MB ram: 36E. PC-s egérillesztő: 3E
Érdeklődni: Juhász Péter,
juhi@amiga.rulez.org T:36-317998

Eladó: Blizzard 1240 53.000 Ft, A3640 CPU kártya 33.000Ft, Picasso II grafikus kártya 40.000Ft, Cyberstorm PPC 233MHz, 60/50 250.000Ft
Érd.: Hefkó Ferenc (06-1) 294-2108

Wearnes CDD-1020 Multi-taskin' 10x CD DRIVE /Play-Stop-FF-Eject funkciók/ eladó. Adatátviteli sebessége: 1,524 MB/sec: 6.000 Ft-ért, ajándélk egy CD ROM.
A500+ gépbe egy 1MB-os CHIP-RAM kártya: 3.000 Ft-ért.
Érd.: Jancsek István
Marcali, Posta köz 4. II/13. 8700
Tel.: 85/310-152

Amiga 1200-hoz keresek 030, 040 turbokártyát rammal vagy anélkül.
Érd.: Csernáth Zoltán, 256-1740

Keresek Blizzard603e-40-25-ös kártyát teljes 40-essel emberi áron. (Esetleg SCSI-s is érdekel.) Eladó Blizzard1230-IV-50 16 mega rammal, csak egyben. Irányár: 25 000 Ft
Érd.: Rajnai Álmos Tel: (20) 9891-489
E-mail: racs@fs2.bdtf.hu

Eladó Blizzard1240/T-ERC (40Mhz) + 16MB FastRAM, megkimélt állapotban, irányár: 55000Ft
Keresek FastRAM vagy másmilyen kisebb teljesítményű kártyát min. 8 MB RAM legyen rajta, esetleg óra. Max. 15000Ft-ig!!!
Érdeklődni/Ajánlatok:
E mail qxyka@mail.elender.hu
- Phone: 32/456-170 (18h-24h)

A1200 kivezetett IDE kábellel TRA1200 28MHZ, óra, 8MB Fast, FPU opció 1.6 GB Seagate Winyó tele cuccal
Irányár: 65000 Ft
Érdeklődni: 32/456-205 (Toronyi Zoltán)

Eladó: A600-hoz 2MB ram, 1.3, 2.0 Kick. A2000-es billentyűzettel (jól olvasod!). Esetleg Amiga monitor is lehet hozzá. Keresek 100MHz-es oszcillátort Blizzard 40/40-be.
Hívjatok! 34/363-746 Szima Sándor
Oroszlány 2840 Táncsics udv. 7. 3/3

ITT A TE APRÓ-HIRDETÉSED IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

(a következő, szeptemberi számban az augusztus 20-ig beérkezett apró-hirdetések jelennek meg)

IdeFix Express

E számunkban már olvashattatok a Winner hasonló kártyájáról. Mivel sokban hasonlítanak egymásra az Idefix Express-szel, ezért ez a cikk rövidebb lesz, hiszen nem fogom ismételni magam. Épp ezért ne a cikkek mérete alapján ítéld meg a két kártyát!

Az IdeFix Express nem más, mint a már ismert IdeFix négszeres IDE csatlakozóra köthető adapter. Ezzel az adapterrel hasonló sebességnövekedés érjhető el, mint a Winner Fast ATA-jával. A változatosság kedvéért ezt az adaptert a Gayle chipre kell rádugni. Ezzel mindjárt nyilvánvalóvá válik nagy előnye a konkurrens termékhez képest: távolról sem olyan zűrös a telepítése, mint azé. A másik alkatreszt az ide portra kell tenni, a kettőt pedig a csomagban található tízeres kábellel kell összekötni.

Turbokártyától és a beépített merevlemeztől függően akár 5.5 MB/sec átviteli sebességet is elérhetsz az IdeFix Express-szel. Ez ugyan kevésnek tűnhet a Winner 16MB-jához képest, de ha megnézitek a tesztadatainkat, akkor latni fogjátok, mennyire nem élő probléma az elméleti sebesség-különbség.

Vannak olyan turbokártyák (főleg azok, amikben 40-es vagy 60-as proci ketyeg), amiknek igen lassú az interfészük az IDE porthoz. Még ezekkel a kártyákkal is több, mint kétszeresére növekszik az átviteli sebesség (feltéve, hogy a merevlemez képes akkora sebességre).

Az IDE portjaid csak akkor válnak "expressz"-szé, ha a megfelelő jumpert lezárod. Ha a kettő közül egyiket sem konfigurálod így, a szoftver figyelmeztetni fog. (Pontosabban az a szoftver, ami telepítéskor a WBStartup fiókba került.) Ez a program ellenőrzi azt is, hogy az IDE-fix és az Express adapterek között megvan-e a megfelelő összeköttetés, és leellenőrzi magát az Express-adaptert is.

Fontos! Az adaptert csakis 60 centinél rövidebb kábellel szabad használni. (Ez egyébként a sima Amigákra is igaz, kérdezzétek csak meg MrZ-t.) Igen magas átviteli sebességnél ugyanis a túl hosszú kábel hibákat okozhat.

Ha nem tudod, hogy a merevlemezed képes-e az Express Timing funkcióra, kérdezd meg az eladót, hogy tudja-e a vinyó a PIO3-as módot. PIO3-ban akar 9MB/másodperces átviteli sebesség is elérhető (elméletileg). Ő természetesen nem fogja tudni a valaszt, ezért neked kell majd letesztelni. Egész egyszerűen állítsd expresssz módra ha megy, minden rendben (az újabb merevlemezek menni fognak). Ha nem képes erre a módra, az sem okoz károsodást neki. Biztos ami biztos, azért próba előtt archiváld csak le a fontosabb cuccaid..

A kártya kicsit olcsóbb, mint a FAST ATA vezérlő (igaz, elméletileg lassabb is). Ha hozzávesszük még az IDE-fix szoftver árát is (amit a csomag szintén tartalmaz), igazán vonzónak mondhatjuk.

További info:
www.jschoenfeld.com
www.elaborate-bytes.com

IDE-fix 97

Az IDE-fix nélkül a fent emlitett adapter sem működik, ezért itt az idő, hogy erről is írjunk néhány szót.

Ezt a ketyerét az 1200-es IDE-portjára kell helyezni. Figyelj közben a csatlakozó helyes irányára. A pin1-hez illeszd a piros kabelt (ezt valószínűleg már úgyis tudod, hiszen a sima merevlemezeknél is úgy kell lennie). Figyelj oda, hogy a csatlakozó még véletlenül se érjen hozzá egyetlen fém alkatrészhez sem. Ha kell, vágd ki vagy távolítsd el egészen a fémburkolatot (én még az elején eldobtam).

Mindkét "Port 0"-val jelzett csatlakozot használhatod egyszerre is, de mivel ezek gyakorlatilag azonosak, oda kell figyelned a helyes jumperelésre (Master/Slave). Bootolni az Amiga csak erről a 0-ás portról tud. A Port 1 akkor válik láthatóvá a gép számára, ha elindítottad az IDE-fix 97 szoftvert. A kábel ne legyen 85 centinél hosszabb! (Express adapternél pedig - már említettem - 60 centi a felső határ.)

Betöltés után lépj be a HDToolbox-ba, majd mentsd ki a változásokat a vinyókra. Ezzel megspórolod a minden boot-nál kötelező "mountide force" parancsot, ami a plusz merevlemezek felismeréséhez kellene.

Figyelj oda, hogy elég erős legyen a tapod. Az 1200-es gyári tapja legfeljebb egy vinyót visel el (és esetleg egy kisebb turbokártyát). Ha ennél többet aggatsz a gépre, szerezz be egy Amiga500-as tápot vagy alakítś át egy pc-st (mármint a tápot, ne a pécés júzert).

Horváth Péter



PD/SHAREWARE AJÁNLO

CalcDeluxe

Nem egy mai program, az biztos... Meg 19994-ben készítette egy spanyol amigas. Ahogy a nevéből is kitűnik, egy számológép-programról van szó. Mindössze 40k-s a program, tehát akár a wbstartup-be is teheted, hogy állandóan kéznél legyen. Tudományos kalkulátor funkciókkal és rajzoló résszel rendelkezik. Ez utobbi bőven jó arra, hogy például ellenőrizd a magad által készítetteket. Nagyító funkciója is van, és választhatsz pontokkal vagy egyenesekkel rajzolt függvények között.



A program kihasználja, ha koprocesszort talál a gépedben, segítségül hívva a dupla pontosságú library-kat. A számológép használata igen egyszerü - a numerikus billentyűzetet használva ugyanúgy működik, mint a valódiak. A valódi számológéptől eltérően kétsoros kijelzője van, a felsőben látod a beírt kifejezést (egy művelet leütésére itt nem tűnik el a sor, hanem megvárja, míg entert nyomsz), alul pedig az enterre megjelenik a végeredmény (vagy valamilyen hibaüzenet - pl. No hay suficientes numeros :).

A menüben kérheted a grafikonok ablakát, illetve a Help kiválasztásával előugrik az angol nyelvű dokumentáció.

Változókat is definiálhatsz a programban, ilyenkor csak arra kell figyelned, hogy hiába adsz meg hosszabb változónevet, csak az első betűt veszi figyelembe (tehát ha definiálsz egy "bunko" és egy "bsa" változót, a program ugyanannak ("b") veszi. A program nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.

Az enter ismételt leütésére újra végrehajtódik a változóval végzett művelet (pl. x=x+1-re minden Enter leütésre nőni fog az eredmény eggyel).

Shift+kurzorral a kifejezes elejére vagy végére ugorhatsz. A lefelé mutató kurzorral is törölheted a sort. Ha hibaüzenetet kapsz, a kurzor eltűnik a művelet sorából. Ilyenkor a "fel" nyíllal kapod vissza (nem kell egerezni).

Néhány szó a kapcsolókról:

Az Enter feletti Clear törli az eddig beírtakat, a Back törli az utolsó karaktert, a felette lévő kis nyilakkal pedig jobbra-, balra közlekedhetsz a kifejezésben.

A program shareware (ha sokat használod, illik küldeni a szerzőnek tíz dollárt vagy két üveg sört (ez komoly!). Nosza, támogassuk a Beerware elterjedését!





AmigaVilág CD #2.

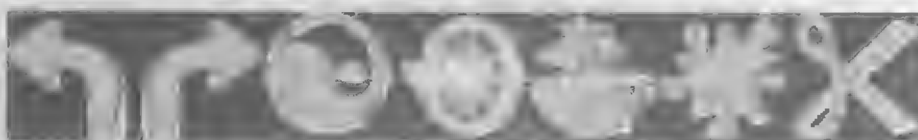
Nahát, a mostani CD-re sikerült ismét egy (szerintünk) igen nagy durranást tenni... Köszönet érte X-Daemon mesternek, aki időt és telefonvonalat nem kímélve képes volt leszedni a teljes RedHat PPC disztribúciót a netről... A mostani CD-t már nem Amiga Rockridge-ben, hanem csak sima ISO Rockridge 2-ben írtuk meg, mivel egyes PC-ken és némely régi amigás CD filerendszerrel nem voltak olvashatóak. Ennek "hála" le kellett butítanunk a CD nevét, de legalább Y2000 kompatibilissé tehettük át. Az anyagokat javasoljuk valamilyen állománykezelővel (első helyen a DirOpus-szal) nézegetni, mivel többségüket használat előtt úgyis telepíteni/merevlemezre másolni kell. Lehet persze workbench alól is böngészni rajta, de akkor mindenképp telepítsd a NewIcons megfelelő verzióját, különben kicsit zavaros lesz az ablakok tartalma.

dynamic.youth
design





Balra: két példa a CandyFactory honlap példaképeiből. Fent: SNews címképernyő, alul: az IBrowse kiegészítők egyike, variáció a navigációs kapcsolókra.





Fent: kép az ArtStudio demoból, lenn az egyik olvasónk által beküldött WB-grab, jobbra lenn pedig kép a Joyride-ból, melynek játszható demoját is a CD-n találjatok.





AmigaVilág CD #2.

Lássuk a 2-es CD tartalmát...

AmigaVilág

Az AmigaVilág könyvtárban QXY áprilisi E példáit találjátok. Mivel maga az E közben abszolút szabad, vagyis freeware lett, azt is odatettük. Most aztán senki se panaszkodjon, hogy nem tud Amigán programozni! Stefano Workbench grabjeit is odaraktuk (így teszünk mindenkiével, aki csak eljuttatja nekünk).

Felhasználói

Demo

Ebben a könyvtárban a múltkor ismertetett Amigawriter demoja mellett az ArtStudio, ElasticDreams, Fantastic Dreams (jó sok példaanimációval), a Maxon Twist demok és a Candy Factory Central kaptak helyet. Az ArtStudio egy katalógus/konverter program, a Twis pedig az egyik legjobb amigás adatbázis-kezelő (sajnos már nem fejlesztik).

Internet

Az itt található programokkal te is felcsatlakozhatsz az internetre - ha mást nem is, de legalább a Freemailt használhatod vele. Több levelezőprogram (YAM, AEMail, AirMail, Eucalyptus, Stargate), a teljes Miami csomag (ezzel lehet felcsatlakozni), a Voyager (böngésző), valamint két newsreader (WorldNews és SLRN) és az AmIrc kiegészítője, a Kuang Eleven kapott itt helyet. Az IBrowse honlapja CD zártáig nem volt elérhető, ezért nem tudtuk feltenni (az Aminetről sajnos nem tölthető le). Reméljük, azért a Voyager is megteszi..

Patch

Az AmigaWriter és a Ced legújabb patch-ei (persze csak az eredeti verziókhoz használhatóak).

PD/Shareware

AmigaAMP - a legjobb MP3 lejátszó legújabb, 2.5-ös változata.

AlphaSpell - egy jól konfigurálható helyesírás-ellenőrző. Persze magyar nyelv szokás szerint nincs benne, viszont elég sima szólistát bemásolni hozzá, máris működőképes lesz.

BlitzBlank - a múltkori számban bemutatott képernyővédő.

CalcDeluxe - az egyik legjobb számológép. Bővebbet is olvashatsz róla valahol ebben a számban.

CarCosts - Nem hinnéd: ez egy autó-költséget számoló program

EasyCalc - A Turbocalc minőségét megközelítő táblázatkezelő. A nagy testvérrel ellentétben az EasyCalc shareware.

IBrowse-CacheToDir - Tudjátok, a program, amivel újra fel lehet építeni a böngészett oldalakat az IBrowse cache-éből.

Killhappy - A Happy New Year vírus ellenszere.

LHA - Ahogy azt a hírekben írtuk, az LHA-t újra fejleszteni kezdték. Ez itt a legújabb változata.

Modem Display, MSWordview, Ripley, ScreenToIFF - A múltkor ismertetett shareware/PD programok.

Sgrab, Sgrabber - További képernyőlopók

Textengine, Texter - Szövegszerkesztők, á la CED.

TwinExpress - Lapozz a 26. oldalra, ott megtalálod a Twin leírását. Sajnos a PC exe-t elkevertük, ezért csak az amigás került a CD-re.

Játék

Demo

Ha már ennyit beszélünk az EvilsDoom-ról, nézzétek meg a demoját. A Special Edition bevezető animációja sajnos most lemaradt (mivel kb. ötven mega), a következő CD-n rajta lesz. Itt van a hírekben ismertetett Joyride (igen szép, AGÁS autóverseny), a Clickboom-féle Trauma Zero (állítólag minden idők legjobb shoot ,em up-ja) és a Fubar demoja is.

Patch

Itt a már hagyományos Foundation patch foglal helyet.

PD/Shareware

Olvastad az Ambermoon leírását az első számban? Megtetszett? A játékot a készítő cég, a Thalion időközben freeware-ré tette, ezért a teljes, korlátozások nélküli angol (!) változat. Igaz, ott a doksi is html formátumban, én mégis inkább az AMIGAonlyban megjelent részletes leírást javaslom. Remélem, ez a változat semmiben sem tér el az általunk végigjátszott némettől (az angol sohasem került piacra, csak a német).

A TANX egy most fejlesztés alatt álló játék.

LinuxApus, LinuxInstall, RedHat

E három könyvtárhoz olvasd el X-Daemon cikkét, ahol részletesen leírta, mit mitkor, hogyan és mivel kell használni. A RedHat könyvtár a teljes disztribúció, olyan programokkal, mint az Apache web server, Bash, Emacs, Ghostscript, GIMP (!), GNUChess, Netscape Navigator, Perl és még sorolhatnánk... (Ne feledd: ez a PowerPC-s amigákon futtatható Linux disztribúció. A 68k-s RedHat a magyar amigás boltokban kapható.)

MAC

A legújabb, freeware-ré vált MAC OS hardfile-ját tettük fel. RAKO leírását nyugodtan alkalmazhatod erre a hardfile-ra! Ezen ugyan csak maga az operációs rendszer, de rengeteg használható programot találtok az első CD mellékleten. Érdemes a mostani állományt ez első helyre, bootoló hardfile-ként beállítani, a múltkorit pedig másodlagos file-ként.

Magyar

Egy rakás magyar katalógus és az Snews 13. Ez utóbbi különösen értékes, hiszen tartalmaz egy interjút egy roppant fontos személlyel (bárcsak engedné a szerénységem, hogy megnevezzem a riportalanyt...)

A katalógusok:

Ezúttal egy olvasónk által beküldött kupacot tettünk a lemezre (lásd levrov):

AmFTP, AmigaBase, AmigaWriter, Arteffect2, assignwedge, cassette, catedit, ced, ClassAction, ClassActionPrefs, cleanup, CManager, configopus, diavolo, diskcopy, diskinfo, dopus, dopuslib, EasyFind, EP_Engine, EP_Extractor, EP_Formatloader, EP_Main, EP_Manager, EP_Moduleinfo, EP_Pysion, EP_Samplesaver, FileMaster, filetype, format, ftp, GroovyPlayer, ibrowse, icon, iconclock, Iconian3, join, LazyMines, listerformat, LSDictionary3, magicmenu, MainActor, MiamiPhone, MiamiPhone.price, misc, MousoMeter, MUI, NewInstaller.ct, NInstaller_hungarian.guide, olddiskinfo, OptyCDPlayer, PhoneBook1, PhoneBook2, picticon, play, PopPhone, PowerCache, PowerData, PowerWBPrefs, print, printer, PSI, read, register, reorg, reqtools, reqtoolsprefs, scdp, ShapeShifter, show, SnoopDos, Soliton, SongPlayer, tapecover, term, toolmanager, toolmanager32, toolmanagerprefs, TurboCalc, TurboCalcFormula, TurboCalcMenu, typeface, Ultra4 update, VChess, viewfont, viewtek, Visage, VW-Save!, VW, webmaker, xpkmaster

Ha olyan katalógusod van (neadjisten te fordítottál valamit), amit nem látsz a felsorolásban, küldd el, feltesszük a következő CD-re.

PPC

Ismét a warp 3D és a legújabb WarpOS (4.0) kapott helyet.

Zene

Desco utalt rá cikkében, hogy mi minden található itt - olvasd el, ha szeretsz/szeretnél zenélni Amigával.

A CD-t a szokásos módon rendelheted meg tőlünk, illetve megvásárolhatod a Gadget vagy az ASYS boltjaiban. Ára *1.000Ft.*

Levelező rovat

I.

Hi Peter ! (Most mar tudom, kinek kell cimezni a lettert) Na szoval: Egy szürke pentek delutan kisse lehangoltan erkeztem haza. (Dupla szamtech ora, amin interneteztünk, persze pc-n, de úgy, hogy a navigator működott csak, mas nem. Ugyhogy nem tudtam az AMINET-re felFTP-zni, mivel az okos tanito bacsi keptelen beallitani a terem szerveret, en meg nem nagyon ertek a linux-hoz ;-)). Otthon aztan kisse felvidultam, amikor meglattam az asztalomon azt a bizonyos nagy, feher, enyhén gyűrött boritekot. :-) **(A gyűréshez külön felvettünk valakit a magnál)** Na jo, gondoltam, legalabb lesz mit olvasni a fiuknak a klubban. **(Hogy²? A fiúk nem fizettek elő???)** Szepen elmentem abba a bizonyos klubba, es nemi amigazas utan hazajöttem. Persze ezzel nem keltettem valami nagy elismerest, mivel az egesz helyen az en felig működő gepem volt az egyetlen amiga! (A többi lama mostanában lusta lecipelni, es mar egy par honapja csak ket gep szokott lenni). Nos, mivel ugyis irtatok, hogy erdekelnenek titeket amigas klub cimek, igy en is irok egyet, hatha egy kicsit többen leszünk a sok quake-errel szemben **(ma már amigás kvékert is látni, sajnos)** Szóval a Hely az Olvos utca No:?? Csokonai Művelődesi Haz Mar biztos hallottatok rola **(rém-lik valami)**. Odajutni a piros 96-os busszal lehet, lasd a multkori party reportban Szoval mindenkit szeretettel varunk minden penteken, hogy novelhessuk kis csapatunkat (jelenleg kb 5-7 fő) a masik oldallal szemben. A klub relative olcso: 450/negyedev. Ugyhogy amigasok jertek, es porgessetek föl a hangulatot.

Mas Olvastam a levelezesi rovatot, es ugy tűnt, hogy mintha keves lenne a level. **(Kevés? Szerintem meg túl sok, mindegyeikre válaszolnom kell ugyanis...)** En 2db-bal szerepeltem, a haverom eggyel. **(Ezt hívják veletlennek. Most meg már hagyomány-építésnek... Ha kicsit kitartasz, kapsz fix 70%-ot a rovatban, ok?)** Ez mar 50%. Ha ilyen tempoban folytatjuk, akkor meg több %-ot erhetunk el! :-) Fogadjatok gratulaciomat a javulo kepminősegert! A SZINES MELLEKLET pedig különösen nagy örömöt jelentett! **(Nekünk nem annyira, mikor kiderült, mennyibe is kerult vajójában...)** Ezt a levelet az is motivalta, hogy eppen most tiltottak el mindennemű gepezestől az erettsegi miatt! :-(Ugyhogy mostantol kezdve roszabb leszek, mint egy drogfüggő, mivel a gepfügges sokkal rosszabb! Na mindegy. Majdcsak kibirom valahogy. **(Én pont erettségi előtt kaptam meg az első Amiga500-amat. Végső lehetőségként beköltöztem a fürdőszobába, mert csak ott tudtam ellenállni a kísértésnek.)**

Ui: Kedves Törd. Amint megtamogatjatok a sulinkat par 15 evesnel ujabb ekezetes betűket is biro sorös (ezt **nem tudom, hogy így értetted-e, dehát én ékezetesítek. és oda teszem őket, ahová teccik - a törd.)** terminallal, azonnal lecsökken a delutani műszakod 50%-kal, mivel a 6-bol 3 level erről a ket terminalról jött. :-)) **(Tehetek én arról, hogy felétek olyan magas az egy terminálra jutó AmigaVilággal levelező iskolások száma?)**

Udvözlettel: NT Ami@umszki.hu
(Nedermann Tamas) Bye

II.

.lemegy-e a PPC-k ara, vagy sem? A kerdes ugy erzem, ismet időszerű, mivel uj (G3,G4) kartyakrol voltak hirek.

Biztosan. Csakhogy a Phase5 valószínűleg leáll a mostani sorozattal (mindig is ezt tette, ha új kartyakkal allt elő. Ha tehat megjonnek a G3/G4-es kártyák, valószínűleg csak használtan kapsz ilyeneket. Azért nem eszik olyan forrón a kását, legutóbb kb. másfél évet késtek a BVision megjelenésével... A több konkurrens kártya miatt ezúttal talán nem kell annyit várnunk.

Ha van egy BvisionPPC es veszek egy G3/4-et, (persze ha majd megnyertem a lottot), akkor tudom-e hasznalni a BPPC-t?

Nem. Az új kártyákon mas busz lesz.

A következő az, (ha a kerdesem igen nagy hulyeseg lenne, légyszi ne tedd be a lapba), **(miért ne? a hülye kérdések sokkal érdekesebbek)** hogy ha netalantan [illegible] valamikor 3.5 ös OS, akkor az azt jelenti, hogy program (lemezek vagy CD)+kickstart, vagy csak program?

Program (CD), plusz kickstart, amit szoftveres úton nyomsz fel hootoláskor a ramba (vagyis nem chip lesz hozzá).

Amiga RuleS!!! Igy megfelel?

Határeset...

Sheep

III.

en igy probalok segiteni rajtatok, magunkon. Amikor csak tehetem, küldök valamit Csak ne tiltakozz **(Nem én, inkább küldöm a listát...)** Az ujságról. Sokakkal egyetértve TÖK JO a papermag. Kar lenne bővebben rajta módositani **(csak a címlapon látható egyik-másik számon tervezunk némi módosítást...)** Ami nagyon tetszik a stíluson: olyan szajbaragos... tehat, vagyis erthető. Nem ugy kezeltek le minden olvasot, mint aki mindent tud mar, mindenki prof. **(Az tök jó, hogy nem tud mindenki mindent, mert akkor miért vennének magot?)** Sokan vagyunk, akiknek ez az adottsag meg nem adatott meg. Es mindig vannak ujabb kezdők, haladok **(Így bizony, észrevettétek, hány 1200-est keresnek mostanában?)** Nagyon jo, hogy feltuntetitek, hogy milyen konfigon fut el az adott program es hogy mi az, amin igazan ervenyesül. Szerény velemenyem, hogy a legtobb 1200-ben 030 es 040-es kártya ketyereg. **(Töltsd ki te is a kérdőívet, hogy legyen miből atlagot számítanunk.)** Szerintem nagyon jó, hogy van A500 rovat. **(Khm, legalábbis igyekszünk minden számban írni olyan programról is, ami fut 500-ason.)** Sok-sok emberkenek dobogtatja meg a szivet, s gondolom, szivesen bővitgetik - ki így, ki ugy. Kinek mennyit enged a penztarcaja **(Igen, így, AV előfizetés után nem lehet könnyű...)** S ha ratalalnak az ujsagra valahogy, hat az esetben hasznositani is tudjak, hiszen ertekes informaciokhoz jutnak. **(Itt van mindjárt a sztrapacska recept.)** Latjak, hogy nem kidobott penz volt, hogy vettek egy Amigat, sőőőt!!! Hat ha a NASA-nal is Amigakkal dolgoznak, nem is egy akarmilyen gepjuk van Az azert magaert beszel. S talan azon lesznek idővel gepcsere eseten, hogy nem egy PoCo-ben gondolkozzanak. **(Minek pécé? Munkához bőven elég az Amiga, játszani meg ott van a sok konzol.)** Talan van annal ertelmesebb szamitogep **(Szinte csak olyan van...)**

Na de elkalandozhatunk a vastagabb reteg fele, akinek mindene megvan az Amiga terén **(Ilyen kategória gyakorlatilag nem létezik, én még nem láttam olyan Amigást, aki úgy érezte, mindene megvan a géphez.)** Nos ezekhez kellene valahogy szollani, olyan teren, hogy: nem lehetne-e megoldani a következő elkepesztő Ötletet. Valamikepp egy 20-30 perces műsort /sorozatot/ kesziteni mondjuk RTL Klub /sokarcu nepszerű csatorna, tan a legnezettebb!/ szamara. Egy koraesti, vagy persze barmely időpont is kiraly lenne **(A "sokarcú, népszerű csatorna" sajnos túlságosan el van foglalva az olyan műsorokkal, amiben két, patkányt evő kisebbségi, levágott lábú, lehetőleg rothadó arcú értelmi fogyatékos, ufókkal háló parasztasszony, kézrátétellel gyógyitó orosz csodadoktor és egyéb, roppant igényes híradás között (mintegy sokoldalúságuk jeleként) hatásvadász zene mellett bibliaidézeteket mondanak mélyhangú férfiak - nem beszélve a csodás brazil és egyéb sorozatokról. Tudod, egy ilyen, multinacionális cég tulajdonában lévő tévének nem üzlet igényes műsort csinálni - talán nem is tudják, mi az. Az itthoni csapat hiaba lenne képes jobb műsorokra, ezt felsőbb érdekek nem engedik. Nemrég - hogy ne kifejezetten az RTL Klubot szidjam - a BioponTV (TV2) híradójában vacsoraidőben felkért a bemondó, hogy jól figyeljek, mert a következő képen egy 10 hónapos csecsemőt fognak fejberúgni. Fél perccel később közölte, hogy most aztán végképp figyeljek, mert lassítva is megismétlik, hátha nem láttam egészen jól... Tényleg szeretnéd, ha ilyen tévékkel említenék egy lapon az AmigaVilágot és egyáltalán az Amigát? A sorozat-ötlet amúgy tetszik, csak kérdés, hol találsz olyan médiumot, ahol helyet adnak egy ilyen kis réteg számára készült műsornak.)**

Az Amiga bemutatása ravilagitana, hogy letezik mas tipusu szamitogep is a földön, nem csak PÓCO! **(A helyzet javul, az Info99-en is volt négy stand, ahol nem a pécé volt a főszereplő - ket standdal képviseltette magát az Apple, illetve két standon csak Linuxot láttunk.)** Egy-ket igazi profi műsorvezetesevel aki igazan ismeri az Amigat, el tud kalauzolni az Aminet-ezestől kezdve minden temaval kapcsolatban latható lenne minden működes kozben stb. Nos, a velemeny? **(Mondom: tetszik, csak kérdés, hogyan lehet megvalósítani a gyakorlatban. En például nem ismerek igazán profi amigást Magyarországon, aki képernyőkonform is lenne - most lehet ezerrel megsértődni hehe...)** Egy ilyen iranyu cikket kene betenni es hogy ezt tudna-e valaki menedzselni, veghezvinni. Talan megerne egy miset? **(Rajtam nem múlik, betettem a levrovba, a többi a lelkes aktivisták dolga...)**

Mas. Szivesen feltennek a vinyomra egy MAC rendszert, de fogalmam sincs, hogy kezdjek neki Nagyon sok jot olvasok rola, sok minden is van a CD-ken, de nem tudom, hogy mit miert s hogyan. A konfigom. AGA+Apollo 1240/25MHz 16MB EDO 1GB vinyo, ebből 4-500MB-ot raszannek, ha eleg? Milyen szoftverek szüksegesek hozzá, mit es hova kell telepiteni stb Erdemes-e foglalkozni a gondolattal? Esetleg külön vinyo kell emiatt, vagy csak jobb lenne ugy. Mekkora minimum vinyó ajanlott? Mondjuk az egyik CD-n egy bő leirassal, ugymond "szajbaragosan" rajta lehetne, gondolom, sokunk orömere.

Naszóval. A kérdést feltettétek már páran, ezért született a mostani számban a Shapeshifter cikk. Nemsokára a Fusion-t is kivesezzük.

A mellekelt lemezen egyertelmű dolgok vannak. I magyar locale-ek vannak meg nekem. **(Köszönjük szépen, feltettem őket a CD-re.)** Ha van netan olyan, ami nincs meg, ezzel is segitettem.

Szereny velemenyem, hogy ha barmi ilyen tipusu kerest adsz fel az ujságban, hogy akinek van.. , az kuldje el, az fenn lesz a következő CD-n. **(Igaz lehet, tehát újra felszólítok mindenkit, hogy ha olyan leírása, programja van, amire más is kiváncsi lehet, küldje el nekünk, szívesen közzétesszük.)**

Ja, meg annyit, ha krealok kepeket, ezt-azt, elküldhetem batran? **Hogyne! Betesszük a magba, vagy legalábbis a CD-re.**

Na azt hiszem, ennyi mara. Meg van mit olvasni az M K. AV-ben. **(Ez az, oszd csak be szépen!)**

u.i.: mi ujsag az AMIGAonlyval? Megszűnt, vagy mi? Csak a hir erejeig erdeklődöm. Köszi! **(Csak a hír erejéig mondom: legjobb tudomasom szerint nem szűnt meg, sőt, a 11-es anyaga többé-kevésbé meg is van már, és csak a nyomdai munkálatok vannak hátra. Persze ha Magic Ao ír nekünk levelet, majd őt is beteszem ide és akkor elmondhatja :).**

A levél írója arra kért, hogy ne tegyem be ezt a levelet a levrovba. Természetesen csakazértis, de a kérés miatt nem kaptok nevet és címet.

IV.

Sorry, de nem tudtam kifizetni időben az Amiga Vilag #2-t, ui. kiküldetesben voltam Így a Home Tec kft küldött egy felszolitast... **(Hát persze, ha egyszer nem fizetted ki...)** Na mindegy, hogy ne akadekoskodjanak, legkozelebb előre kifizettem az Amiga Vilag #3-at (hozzaadtam meg 150 Ft postaköltseget is). **(Csak így tovább...)**

Egyebkent nem kesett meg kisse az AV#2? **(Nem)**

Amugy a konyvtar ikonok beallitasai lehettek volna jobbak is **(Rosszabbak nemigen... :-[). (Őszinten szólva eszunkbe sem jutott, hogy valaki nem az Opus listereit használja...)**

A vegere még egy kerdes: Az Amigas RedHat linux (m68k) milyen verzioju kernelt hasznal? **(Van 68k-s és PPC-s is. A PPC-st megtalálod a mostani CD mellékleten.)**

Itt egy masik: ;-) (ez inkabb gondolat)

Miert nem esik szo a linux m68k-s Apus verzioirol a magyarorszagi Amigas ujsagokban? Hogy pl. csak a grafikai alkalmazásokat emlitsem, a gimp-pel (es persze az Amigas oldal segitsegevel) mar tenyleg minden grafikai feladat megoldhato **(Azért, mert mi a Debiant és az APUSt kezdtük el kivesézni. Amúgy a**

GIMP fut ezeken is, nemcsak a 68k-a APUSon.)

bye Tajtı Attila

V.

Hello Misku! **(Jé, ez nem is nekem szól... nem baj, Misku is olvas AV-t)**

Olvastam az altalad ırt tcp-ıp LAN átviteli sebessegteszteket... Akkor en is csatolnam az eredmenyeimet :) :

Config:Blizzard1240/40 16Megz ram, IDE quantum wincsı (2.1 Mb/s), Argosy EN210-es PCMCIA karcsi..

pcconf:Penya 166 MMX / WinfosNT 32Mega ram, Ne compatible szutyok karcsi

Sw:MIamideluxe0.9h

Netbios kapcsolatot húztam a ket gep között (Samba rulz), - ami lassabb is, mint az FTP - es ıgy mertem a sebesseget 200kb/sec-nek... 4.4 megas file-t masoltam at kb. 20 masodperc alatt.. Ehhe.

Netbıostol függetlenül a ping idő 2.0 ms es 3.0 ms között volt....

Most ket masinaval egyutt hasznalom az internetet: Amiga a router, a PC meg a web Display Kliens. :DDDDDD

Csako! -

Chip

VI.

Hello Peter,

Olvastam a Magyarorszagi Amigasok Foruman nyomatott 'szep-e az Amiga Vilag, es ha igen, akkor miert nem' tartalmú levelezest es van benne olyan, amivel egyetertek es van olyan, amivel nem. A lenyegen ez nem valtoztat, szerintem az Amiga Vilag az eddig megjelent legjobb Amigas magazinunk (mert a magazin a mienk, az Amigas Tabore es ha jol ertettem a szavaidat, mi formaljuk mind külsőleg, mind belsőleg). **(Nahát, nem is értem, hogy kerülhetett be ez a levél a levrovba...:)** Es meg a megjelenesı hataridőket ıs betartjatok! Persze a marcius idusara ıgert szam csak 16 -an erkezett meg.... **(Ha kívánod, a teljes szerkesztőség szeppukut követ el ezért a súlyos hibáért)** (Sajnos a levlistahoz mar nem ferek hozza, mert majus 6.-a ota egy levelet sem kapok a listatol. Lehet, hogy ki lettem rugva? Nem tudom, mit követtem el a lista szabalyai ellen - hacsak nem, hogy propagaltam a fuCk-Ya partit -, egy uzenetet sem kaptam, semmi, csak nem kapom meg leveleket.. Mar ırtam levelet a Szabolcsnak, de meg nem meltatott valaszra...) **(A lista - bár úgyis tudod - néhány napig szünetelt.)**

Ha mar márciusnal tartunk: ırtatok, hogy ırjuk meg a velemenyünket a Holger Kruse fele programvedelmi fogasrol. Hat a többiek velemenyét nem tudom, de ıme itt az enyem:

Nekem nem az lenne a problemam, hogy ilyen eszközökhöz nyult a fiu. Hiszen koztudott, hogy szerelemben és programozasban minden megengedett.. Mindenkı ugy vedi a munkajat, ahogy tudja Ez nem vonatkozık persze a direkt karokozasra, vırusokra, stb Inkabb az a gond, ahogyan teszi. Az lett volna korrekt, ha jelzi a leirasban, hogy a demo verzio - főleg, ha feltörik - miket csinalhat. **(Igen am, de akkor a crackerek rögtön tudják, hova kell nyúlni.)** Ha mar ezt elmulasztja, vagy netan később le is tagadja, az mar ıgazi fuckro$oftos mentalitas. **(Ez utóbbi tényleg eleg durva dolog.)** Es azert ez meg - hala istennek - az Amiganal nem megszokott. A pc-en igen, de az mas! Nem szeretnek a birkanyájhoz csatlakozni. Mert a pc sekből hianyzik az a bizonyos Amigas feeling, az osszetartas, az együve tartozas érzese. Pc-je ugyanis barkinek lehet, az mar pc-es! Ahhoz, hogy valaki Amigas legyen, ahhoz nem eleg egy Amiga, viszont kezdetnek megteszi.

A klubban szerdankent talalkozom egy csomo emberrel, akinek jóval előbb volt Amigaja, mint ahogy ő maga Amigas lett. Mert Amigasnak lenni egy megfoghatatlan valami, amit sajnos nem tudok leırni, de itt belül erzem Valamı olyasmi, hogy az ember kenyszert erez, hogy ő is [illegible] Amigasokert, az Amigasoknak. Ez hajtja az un. alkotok többseget Es sokan ereznek ıgy, ahogy én latom Na jo, elég a nagy szavakból. Azert a pc-sek egy része is berzenkedik a fuckro$oft huzasai miatt, lasd a neten a Halloween Dokumentumokat... Az OSS-es fiuk igencsak nekiugrottak az ablakos Vili cegenek par feljegyzés kapcsán. **(Sajna Vilmos barátunk immár eltávolíthatatlan a piacról - ha hinni lehet a híreknek, hogy a most folyó eljárásnak hála feldarabolják a microsoftot, azzal is csak adnak a sz*rnak egy pofont legfeljebb ezentúl négy példányban, és természetesen titokban együttműködve rontják majd tovább a számítástechnika szinvonalát. Gates meg pár év múlva szétoszt pár milliárd dollárt abból, amit a tudatlan fogyasztókról lerabolt, cseréhe megkapja az „emberiség legnagyobb támogatója" vagy valami hasonló címet. Sajnos.)**

Mas: Egy kicsit hagy cikizzem is az ujsagot: azert nem kene ez a kvekmania. Nem szabad elfelejtenunk, az Amiga nem jatekgép. **(Hmmm... 196 oldalból foglalkoztunk 5-6 oldalon a kvékkel - talán belefér, nem? Szívesebben írnék a PanzerGeneralról, de tippelj, miért nem teszem.)** Hamar le lehet am sullyedni a pc szinvoaalára, de nehez onnan ujra felemelkedni... No meg az 500-as kapcsrajza. Benne van az 500-as manualjanak függelekeben! Nem azert, mert nekem 'zerkettesem van, itt duruzsol mellette egy occazas is... Az 1200-as kapcsrajza viszont nincs!

(Te is szavazhatsz a tartalomról, küldd el nekünk a kérdőívet.)

A betűkeszletekhez nem tudok hozzaszolni, nem ertek az ılyesmihez. Mindenesetre tenyleg mas ez az ujsag, mint a többi... Talan egy kicsit szellősnek tűnik nehany cikk (talan a sortavolsagok miatt?).

Viszont amit mindenkeppen ki kell emelnem - mert pozitıvum - a cikkek nagy reszenek minősege. Ha nincs Watt cikke a freemailrol, talan meg mindig szerencsetlenkednek a levelcım szerzesevel. Aztan a Garami Ferenc cikke az FTP Emil-ről is sokat segitett, ugyanis egyelőre csak a frimelről erem el a netet. . A cikkek tobbsége jo, bar en a felhasznaloi reszt preferalom inkabb. Mar nem is tudom milyen regen masoltam jatekot... (ja a Burning Line-rol az Imperatort, miutan olvastam a cikkedet) Nekem inkabb a regı stílusu strategiai jatekok es a jó szerepjatekok tetszenek **(Akárcsak nekem... olvass csak bele az ED leírásába... Ja igen, a CD-n rajta van a freeware Ambermoon angol valtozata, egy óvatos installt mindenképp megér...)** Vannak aztan olyan területek, amelyek engem nem erdekelnek (pl. zene), de elismerem, hogy szüksegesek. Hiszen ma magyarorszagon ritka hollo az informacio. Azert egy-egy rendszeresen megjelenő paper- és lemezmagazin keves az Amigas Tábornak. Nem is olyan regen meg lelkendeztem, hogy van nekünk harom magazinunk is, desajnos ugy latszik, ebből kettő mar az evkonyv cimre palyázik

Más: Junius 5-6.-an lesz a fuCk-Ya party (ugyanott, ahol decemberben, a Csokiban). Remelem eljöttök testuletileg. **(Bizony!)** Mivel en vagyok a kiertesitesekert felelős egyen, ha meg nem kaptatok senkitől infot, tőlem lehet Valoszínűleg többen leszunk mint tavaly, mert kb. ketszer annyi embert sikerült levelben kiertesitenem. Allitólag szerdan lesznek keszen a belépők, rögtön küldöm is a meghivoval egyutt... Ha meg junius előtt megjelenik az uj Amiga Vilag, betehetnetek par sort a partyrol. **(Pontosan ezért jelentünk meg június előtt - legalábbis remélem, hogy megjelentünk...)** Sajnos az aprilisi számrol lemaradtunk, mert meg nem volt minden letisztazva, de jobb későn, mint soha

Viszlat! - Napi Kettő of Gentlemanus loseR

VII.

...Egyebkent az ujsag eleg szinvonalas, es az is nagyon pozitiv volt, hogy beleraktatok a szines mellekletet. El birnám viselni meg, hogy ha inditanatok egy cikksorozatot abszolut kezdöknek C es assembly nelveken.

Üdv.: Szakszon Zsolt

Ha kivégeztük az E-t (QXY-t ismerve ez már csak évek kerdese), szó lehet egy masik programnyelv [illegible] ismertetéseről. Természetesen akkor, ha találunk valakit, aki hajlandó megírni a cikkkeket.)

VIII.

Szevasz Petike^AV!

Kellene egy kis segitseg: Egy olyan Amigas screengrabber-t keresek, ami kepes a grafikartyak screen -jet is legrabbelni, ha azok atleptek a 256 szint. Ja es jo lenne, ha GUI -s kezelőfelülettel birna... Ha nincs is ilyen cuccod, legalabb egy cimet mondj, ami alapjan keresni tudok. Koszike!

Az ImageFX-ben kattints a Hooks kapcsolóra, majd válaszd ki a kérdezőben a „GrabCyber" nevű állományt. Ekkor a program egy ablakban felsorolja a rendszer összes CGFX képernyőjét. Válaszd ki a lopni kívántat és kattints az OK-ra. Kész. A masik lehetőség az SGrab nevű program, amit a CD mellékleten találsz (a rövid ismertetőjét meg a magban).

Egy WinUAE megszallott, anit-intel emberke.

Meg valaszolhatnal par erdekes kerdesre:

-az anti-intel-es pc-seket miert soprik egy kalapba a lamer w!n gamerekkel? Főleg ha raadasul linuxoznak?

Ilyet csak a lamer vagy a nagyon megbántott amigasok tesznek - teljcsen feleslegesen.

-miert nem ismerik el az Amigasok a WinUAE -t? Csak az Amigasoknak van joguk emulatorokat kesziteni?

Ez marhasag. Azért, mert néhány amigásnak ez a véleménye, még nem kell általánosítani. Én is használok emut, meghozzá MAC emut. Sőt, ha eleg gyorsak lesznek a laptopok, be fogok szerezni egyet, hogy futtathassam rajta az UAE-t. (Feltéve, hogy addig nem lesz ilyen Amiga.)

-nem e tudsz ajanlani valakit, aki tud pc scene cuccokat szerezni? DEMO erdekelne . . **(Javaslom az internetet...)** Amugy nem kell ferde szemmel nezni ram. . Mar vettem 3 AV -t, megvan 1 kivetelevel az összes AO, es pc -s vagyok. Nem ellened dolgozom, de a magyar embernek k***a draga egy PPC + GFX + multimicsoda monitor . Tudom vannak miliomosok akiket ez nem erdekel .. En nem birtam anyagilag, ezert tertem at pc -re. Viszont szigoruan csak intel mentes termekeket veszek!!! Ya remelem nem röhögsz ki, de pl.. a Final Writer -t hasznalhatobbnak tartom WinUAE alatt az en gepemen, mint a volt 030 -as A1200 esemen... Kicsit lassu az az AGA chipset.

Nem röhöglek ki. P96 alatt termeszetesen minden felhasználói program gyorsabb, mint aga-n, megha az a p96 csak emulált is. Más kérdes, hogy sok anyag még mindig elviselhetetlenül lassú UAE-n (pl. Ppaint).

Előre is kössz! Amugy tovabbra is Amiga RULEZ, es sok sikert az AV -hoz!!!

BaLeX^

IX.

Halihaw!

Nos, amit az AV-ben irtatok a Miamival kapcsolatban az ügy néz ki, hogy igaz. Kb. 15 perce voltam fenn a neten (1999.05.07.-en este 22 utan), amikor a Miami requestere megjelent, hogy ez a verzio nem regisztralt, es hogy 30 (vagy 60) percig hasznalhatom meg DirOpus-szal megneztem a Miami directoryjat, es lattam hogy eltüntette (csak az) 1-es keyfilet Most felraktam a Genesis-t, es azzal folytatom. Hoppare! Most meg ugy lefagyasztotta a gepet, hogy meg screent valtani se tudok! Pedig mar nem is a Miamival konnektaltam. Ez a Holger-gyerek engem ezentul ellenőrizgetni fog? > .(

Ha a Miami kidobta azt a requestert, akkor neked nem a cikkben leírt változat van meg. Neked csak simán törölte a keyfile-okat (ezt a legtöbb valtozat tudta), de demo módban működött tovább, nem igaz? Amit mi bemutattunk, az nem szólt, csak fagyasztott. A Miami nem tudja lefagyasztani a gépet, ha nem fut (főleg, ha a Genesis-szel kapcsolódtál a netre).

Utólag is köszönöm a valaszokat a Miamival kapcsolatos kerdeseimre.

Maradtam eNZo

Hely viszont nem, ezert [illegible]

PPC LINUX AMIGÁN (2.)

Első felvonás

A CD mellékletben egy teljesen kész, indítható LinuxAPUS rendszer van, az azonos nevu könyvtárban. (ha más egy kicsit a géped felépítése, akkor 1-2 kisebb dolgot a start és memfilében at kell írnod)

Ha ilyened nem lenne (**legyen! vedd meg a CD-t! - a törd.**), akkor ami kell az induláshoz, a sunsite.auc.dk/projects/apus/ könyvtárból:

misc/kernel-options.txt - régi doc, de használható, a kernelnek adható opciókról.

boothack/bhYYMMDD.lha - boothack, ez indítja el a kernelt, stb...

kernel/vmapus-YYMMDD.lzh - ez egy előfordított kernel.

install/redhat/apus-rh-ramdiskimageYYMMDD.gz - ez egy ramdisk, amiről telepítéskor behúzzuk a rendszert. Maradjon tömörítve, különben nem használható.

A "boothack"-ból és a "kernel"-ből a legújabb a latest/ -ben is megtalalható, ott keresd letöltéshez. A linux-apus levlistán mindig szól "Jes", ha újabbat rak fel..

A "contrib" könyvtárban van még olyan kernel is, amit egy másik tag fordított, és kiszedett belőle nehány "felesleges" dolgot, és belefordított másokat Ha az eredetivel megy, lehet ezzel is próbálkozni. pl.: kiszedte a heartbeat-et, ami azért nem árt amíg nem megy 100%-osan a taliga, aztán a Paula hangot meg befordította, így van hang is, azonkívül ki van fordítva az amifb es pm2fb kivételével az összes FrameBuffer, stb..

A "start" file-ban megtalálható, ahogy a "bootstrap" parancsot használom. A bhYYMMDD.lha archivumban a leírása is benne van. A kernelnek adható opciók, amiket itt hasznalok:

root= - Megadja, hogy honnan bootoljon a gép. Telepítéskor ramdiskről megy a dolog, így ilyenkor a /dev/ram a nyerő, a későbbiekben pedig arról a partícióról, ahova a "root" filesystemet telepítettük. (nálam ez /dev/hda3 , de majd pontosan megnézzük, hogy ez hogy' is megy...)

- debug - hova nyomja a debug infokat. A "mem" erre egy jó hely, de bővebben a kernel-options.txt -ben, a "2.4) debug=" pontnál.

video - hol legyen a konzol megjelenítve. Az amifb: az AGA-s driver (najó, asszem ugyanez kell a többi built-in ChipSethez is :), a pm2fb: pedig a Permedia2 rövidítése, Amigán ez egyelőre a C/BVisionPPC -re korlatozódik. AGA-nál a kernel-options.txt "5 1.1) video mode" pontjában található segítség, a Permedia2 eshez viszont a "http://www.cs.unibo.it/~nardinoc/pm2fb/index.html" -n, mindenesetre ezeket a felbontásokat tudja a konzolban, amelyeknek mindegyike 8 bites:

640x480-[60,72,75,90,100]
800x600-[56,60,70,72,75,90,100]
1024x768-[60,70,72,75,90,100,illo]
illo=80KHz 100Hz
1152x864-[60,70,75,80]
1280x1024-[60,70,74,75]
1600x1200-[60,66,76]

természetesen vannak másmilyen driverek is pl. virge:, ezeket is a kernel options.txt ben keresd.

ide ha nincs IDE elosztód, akkor nem kell a "doubler", amúgy meg nem mindegyikkel megy, ki kell próbálni!

60nsram - ha megy a géped normalisan a 60ns beállítással, akkor linux alatt is fog, amúgy nem kell.

- nobats - BAT regiszterekkel kezelje a memóriát, vagy sem. Ha BAT-tal kezeli, úgy kicsivel gyorsabb lesz a gép, viszont néhány driver nem bírja a BAT-ot, pl. a BlizzardPPC kártyák SCSI drivere sem :(az ALL FAQ-ban le van írva, hogy mik nem szeretik.

A memfile-ban megtalálhato a memória leírása. Elvileg a bootstrap is meg tudja nezni, hogy hol és mennyi memóriád van, de ez biztonságosabb megoldás. Első sor a ChipRAM hossza, utána a FastRAM chunkja(i). BlizzardPPC-nél 1M-t le kell vonni a teljes memória méretéhez képest a MapROM és a PPC vektortáblák miatt (fél-fél MByte).

Ha valami gond lenne az indulásnál, akkor:

- Amennyiben ez a bootstrap program futásakor lép fel, a "bootmesg" paranccsal lehet megnézni a hiba okát Ha az utolsó betű "K", akkor már nem itt van a gond, mert elindult a kernel...

Amennyiben a kernelnél tapasztalható valami hiba, akkor a "dmesg" parancsot érdemes használni. A reset nem gond, a ChipRAM egy "eldugott" részén tárolja a szöveget, és utána is kiolvassa. (Csak az Enforcer/CyberGuard ZeroPage Protection-jét nem bírja, azt előtte ki kell kapcsolni)

Majd jegyezzük is meg a partícióknak a Linuxos (UNIXos) nevét (akár írjuk is fel magunknak, hogy a későbbiekben ezzel ne okozzon gondot), mert a telepítő script is ezen fog majd rájuk hivatkozni, meg később linux alatt mi is.

Az IDE egységek a "hd"-vel kezdődnek, és egy betű jelzi azt, hogy hányas a "UNIT"-juk.

scsi.device,0 -> hda
scsi.device,1 -> hdh
scsi.device,2 -> hdc
scsi.device,3 -> hdd

Ezeken az egységeken belül vannak a partíciók, amelyek 1-től kezdődnek, a vinyó eleje felől. (Nem 0-tól, mint azt Amigánál megszokhattuk!!!) Így pl.: az én scsi.device, 0-ás boot vinyómon a 3. partícióm neve: hda3, ez a "root" és a 4. partícióm neve: hda4, ez a "swap". Általában (ha csak nem vagyunk a "/dev"-ben), a teljes elérési útjukkal tudunk hivatkozni rájuk, tehát a /dev/hda3 a "root" partícióm, a /dev/hda4 pedig a "swap". Az Amigas INT-FFS partíciómat pedig a /dev/hda2 -ről szoktam bemountolni. (Ez a közvetítő közeg a két platform között :) Akinek SCSI vinyója van (Sajnos a CyberstormPPC vezérlőjét még nem támogatja a linux), az tud ezekre is hivatkozni: Itt az egységek "sd"-vel kezdődnek, a "letter"-ek (betűk) es a partíciók számai ugyanúgy vannak.

Hogy egy példán is megmutassam a dolgokat, nézzük az én vinyómat:

DH0: System AFS /dev/hda1 (Ezt nem ismeri fel a linux, de nem is baj.)

DH1: Work FFS-INT /dev/hda2 (Itt lesznek a telepítendő állományok, itt kommunikal a 2 különböző platform. Másolás innen oda es fordítva, stb...)

DH2: linuksz "LNX/0" /dev/hda3 (Ez lesz a root particiom.)

DH3: szvepp "SWP/0" /dev/hda4 (Ide fog swap-elni...)

CD0: /dev/hdd (Itt az egész CD-ROM egységet egyben látja, nincsenek partíciók!)

A HDToolBox-szal 2 partíciót kell elkészíteni a Linux részére.

A root legyen kb. 1G körüli, de ha kevés a hely a vinyón, éspervagy nem akarsz túl sok mindent felrakni, akkor elég lehet 500M is. A swap mérete max. a fizikai memória 2x-ese legyen, de elég akkor is, ha vele egyező méretű.

"advanced options" / "filesystem type":

0x4c4e5800 (LNX/0) a root-nak - ezen vannak a filék. Elég 1db is, ekkor egyszerűbb és jobban használhatóak az üres helyek, de sérülése esetén nehezebb helyrehozni (ha egyáltalán helyre lehet hozni bármit is olyankor :). Ezenkívul szet is darabolhatod, hogy külön legyenek a dolgok linux alatt. Erre majd látunk egy javaslatot is a telepítő script futása alatt. (1.2G-s vinyot darabol fel példakent) (Nálam ez a /dev/hda3)

0x53575000 (SWP/0) a swap-nek - ide swap-el, itt nem lehet más, értékes adatot tárolni. (Nálam ez a /dev/hda4)

Azonkívül a reserved blocks is "0" MIND a "beginning", MIND az "end"-nél!!! Az "automount" értelemszerűen kikapcsolva, az AmigaOS még (egyelőre :) nem tudja olvasni az ilyen típusú partíciókat.

Javaslom, hogy a telepítést FFS-INT partícióról végezd, mert a CD-ROM-ról sír a telepítő a levágott (30karakterre:) filénevekért, a vinyoról viszont nincs gondja vele. (érdekes?!? -xd) (Nálam ez a DH1: azaz /dev/hda2)

A CD-ROM-ról a "RedHat" könyvtarat masold fel a gyökerbe. Innen kb. 99.9%-ban az "RPMS" kell neki, de asszem belenéz még a "base" és még valamelyik másik könyvtárba is.

Itt a RedHat/base/comps filében meg is lehet nézni, hogy melyik komponens (Component, csomag) kiválasztásakor melyik *.rpm-et is fogja tulajdonképpen felrakni.

Mielőtt teljesen ki nem lép a telepítő, és nem rebootol, néhany dolgot a helyére masolunk, mivel ez egy PowerMac-es telepítő, és nem ismeri a kizárólag Amigás dolgokat. Vagy akar lehet az első indítás után is másolgatni, nem probléma.

Így kelleni fognak még a következő dolgok, rakjuk ezeket is arra a bizonyos FFS-INT partícióra (DH1:), majd onnan a helyére átmásoljuk

- Amigas keymap-ek

Amigás XF86_FBDev és XF86Config a grafikus felülethez..

Ezeket mindet odamásoltam a CD-n a LinuxAPUS/copy könyvtárba, csak at kell másolni onnan.

Második felvonás

Miután elindult a telepítő script, a következő ablakokat láthatjuk, amelyekre értelemszerű valaszokat adva, nem lesz sok problémánk.

(Amennyire tudok, segítek, de amúgy sem nehezek a kérdesek.)

A képernyőn "mozogni" a TAB-bal, ***** ahogy odalent ez olvashato

"Color Choices"

Start után az első kérdés, hogy szines monitort használsz e.

*Asszem itt általaban *YES* lesz a válasz.*

"APUS/Linux"

Ezek után üdvözöl bennünket a telepítő, és közli, hogy ez a telepítő script a Red Hat Linux telepítő scriptjén alapul, és ha el tudod olvasni a telepítési részt (installation section) a Linux User's Guide-ból, az nem jön rosszul (de helyette itt a mag... :)

http://www.redhat.com/support/docs/rhl/

Közli még, hogy ha problémád adódna a telepítés alatt, akkor bátran olvasgasd még a FAQ-t is:

ftp://sunsite.auc.dk/local/os/apus/

(bár én utoljára az apus-t a /projects/apus/ könyvtárban láttam /-xd)

OK

"Keyboard Type"

Megkérdezi, hogy milyen kiosztású a billentyűzeted. A megfelelőt kiválasztod, majd *OK*.

"Installation Method"

A következő kérdés lényege, hogy honnan szeretnéd felrakni a RedHat-et:

A gépben levő CD-ROM-ról, Network-FileSystem akárhonnan. Hard Diskről, esetleg FTP-vel.

En a CD-ROM-os és a vinyós verziót próbáltam ki, amelyek működtek

A másik kettőhöz asszem valamilyen hálózat is kell, pl. otthonról Modemes kapcsolat, így jóval lassabb a telepítés...

A vinyót vagy CD-ROM-ot választva:

"Installation Path"

Kérdés: új rendszert rakjon-e fel, vagy csak a meglevőt frissítse.

Ha ez új rendszer lesz, akkor "Install". Ha már van fent cucc, és a saját dolgaidat meg akarod tartani, akkor "Upgrade".

"Drive Partitioning Suggestions"

Ezután javaslatot kapunk arra nézve, hogy milyen arányban osszunk szét egy 1.2G-s vinyót, de erre nem lesz szükségünk, mert a swap kivételével minden egy partíción lesz.

OK

"Partition Disk"

Na, itt választhatod ki, hogy melyik vinyódnak akarod tönkretenni a partíciós tábláját... :) (Nálam ez a /dev/hda)

Mindenesetre, mivel HDToolBox-szal már elintéztük a partícionálást, ne nyomj az *Edit*-re, inkább *Done*.

"Scanning hard drives..."

Ezekután végignyálazza a vinyókat, hogy hol talál "SWP\0" típusú partíciót, ahova a "swap"-ját megcsinálhatja.

"Active Swap Space"

Jelöljük ki "*"-gal, amelyik szimpi, aztán ha azt akarjuk, hogy nézze végig a hibás blokkokat, akkor a "Check for bad blocks..."-t is jelöljük ki. *OK* (Nálam ez a /dev/hda4)

"Select Partition"

Na, most érdeklődik afelől, hogy hol találja a telepítendő "*.rpm" állományokat. (ezek csak az általa ismert partíció-típusok közül jöhetnek szóba, így PFS, AFS, PFS2, SFS eleve kilőve. Én FFS-INT 512k/Block-al próbálkoztam, sikeresen. *OK* (Nálam ez a /dev/hda2)

CD-ROM-nál ilyent nem kérdez, ott a CD lemez gyökerében kell lennie a RedHat könyvtárnak.

"Scanning available packages..."

Ezek után megnézi, hogy miből válogathat.

"Select Root Partition"

Újabb érdeklődés: melyik partíció legyen a root filesystem? A legjobb az, amelyet a HDToolBox-ban megtettünk annak :), a típusa "LNX\0". *OK* (Példánknál maradva, nálam ez a /dev/hda3)

"Partition Disk"

Ha az általa ismert partíciók száma >1 (Típusa "LNX\0"), akkor megkérdezi, hogy akarsz-e másikat is bemountolni a rendszerbe. Mivel mi 1-et állítottunk be, ezért nincs vele gondunk, meg később is könnyen meg tudjuk oldani az ilyen jellegű problémákat (/etc/fstab), így ezt hagyjuk ki! *OK*! Ha mégis ide tévednénk a telepítés során, akkor simán *OK*, így megy tovább. Az "AddNFS"-t megintcsak hagyjuk békén, nem kell az nekünk. Ha mégis akarunk másik partíciót is bemountolni egyből, akkor "Edit" és be kell írni a kapcsolódási pontot a filesystem fa-struktúrája szerint. (pl. /usr, stb...)

"FormatPartitions"

Érdeklődik, hogy melyik partíciót formázza le (ext2fs lesz rajta!), meg hogy nézze-e végig hibás blokkok szempontjából. Ha eddig még nem volt formázva ext2-re a partíció, akkor mindenképpen kell rá egy format (nem gond, ez csak quick-format lesz!). Badblock keresés nem kell, ha biztos vagy a vinyódhan. *OK*

"Components to install"

Na, mi legyen felrakva? ha van elég hely, akkor mindent fel lehet rakni.

Hogy melyik csomagot fogja konkrétan felrakni, azt a /RedHat/base/comps -ban találod.

Az összes Serveres csomag: ha használni akarod valamilyen szerverként a gépedet, akkor amelyik kell, azt rakd fel.

Az összes Development csomag: ha fejleszteni akarsz hozzá, akkor kell.

X Window System tartalmazza a grafikus felülethez való dolgokat.

Basic Network Support alapvető hálózati

ELŐFIZETÉSI SZELVÉNY

Elő szeretném fizetni az Amiga Világot fél évre egy évre a(z) .... számtól kezdve.

CD mellékletet kérek nem kérek.

Megrendelem az Amiga Világ 1-es számát .... példányban

Megrendelem az Amiga Világ 2-es számát .... példányban

Megrendelem az Amiga Világ 3-as számát .... példányban

Megrendelem az Amiga Világ CD1-et .... példányban

Megrendelem az Amiga Világ CD2-őt .... példányban

Név: ....

Lakcím: ....

Nick: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

HTTP: ....

Csak az első kettőt muszáj kitölteni, a többi opcionális. Ezt a szelvényt küldd el a befizetést igazoló csekkszelvénnyel vagy annak másolatával a következő címre: 9401 Sopron, Pf. 377

programok.

Dialup Workstation(PPP) - kell a telefonos csatlakozáshoz.

X Multimedia - 1-2, a témába vágó program.

X Games - hát, túl sokat ne várjon senki sem tőlük, de azért aranyosak (a'la WBGames :)

Mail/WWW/News Tools - ha akarod a fentiekre használni a gépedet..

File Managers - nem art, ha van..

TeX Document Formatting - úgy vettem észre, hogy egyre inkább háttérbe szorul az alkalmazása, és a kezelése sem olyan egyszerű, mint mondjuk az AmigaWriter-é. UNIX/Linux esetében azonban még mindig jelen van. A modern kor szellemében felejthető, bár sok nagy nyomda - még mindig ebben szereti a könyveket / fel tudja még dolgozni kategóriában fut :). Virágkorát a pre-Word időkben élte, de ez ma már történelem :) (Ajh, azok a régi szép idők, mikor még TeX-ben KÍNLÓDTUNK... :) Ehhez a szövegszerkesztőhöz még coder beállítottság szükségeltetett!

Emacs - szövegszerkesztő

X Emacs - ugyanaz X-es környezetben, ha az Amigás nem teccik, esetleg kipróbálhatod. Valami egyszerűbb rémlik Workbench lemezen ı

MacOS/DOS/Windows Utils - nem tul sok használható van közöttük, de 1-2 spéci azért akad

Windows 95/NT Networking - hiányzik az neked? :)

Extra Documentation - sok érdekes dolgot lehet benne olvasgatni...

Appletalk Services - na, ez az, ami teljesen felesleges a builtin HW nélkül..

Printer Support & Server nem art, ha nyomtatni is akarsz...

Advanced Network Managment hálózati felhasználásnál biztos jó vmire :)

Ha minden ok, akkor *OK*.

"Install Status"

Egy full telepítés ideje (kivéve az AppleTalk-ot :)

Total: 370 Packages, 479 MBytes, 603e@175 MHz-en FFS-INT partícióról: 20 perc

Az előre kijelölt (javasolt minimum) telepítési ideje

Total: 233 Packages, 231 MBytes, 603e@175 Mhz-en CD-ROM-ról: 9 perc

"Network Configuration"

Akarod-e a LAN-t beállítani? (Local Area Network ~ = dialup nélküli hálózat)

NO - Akinek van hálókártyája, az esetleg akarhatja. Lehet próbálgatni

"Configure Timezones"

A gépi belső óra GMT-e? Aztán "Europe/ Budapest" amit a legközelebb találtam. *OK*

"Root Password"

Namilegyen a jelszó?!? **(Ihvemigavájleg - a tord.)**

(xxx for Doctors and xx for elsebody :) Amúgy meg mindegy, csak el ne felejtsd! Később meg tudod valtoztatni a shellben a passwd parancesal. *OK*

"Done"

Gratulál, hogy ilyen ügyi vagy.

!!! Ha itt akarod megcsinálni az Amigás különbségeket, (filéket másolni, szerkeszteni, stb...) akkor Ctrl-z-vel kapsz shell-t, visszalépni az exit parancesal. (ALL-FAQ-ban benne van)

!!! Ha nem, akkor is mindegy, csak majd az első újraindításkor kell azt megcsinálnod. Ezeknek a leírása a 3. felvonásban.

OK

Reboot kovetkezik.

Harmadik felvonás

A következő rész előtt néhany parancsot elmagyarázok, amúgy meg aki komolyabban akar vele foglalkozni, az vegyen egy UNIX/Linuxos könyvet, nekem "A UNIX operációs rendszer" van meg, es nagyon tanulságos :)

Mindegyikről lehet "help"-et kérni, itt erre a man (manual) parancs használható. Try it owt "man man".

Az ext2fs is, és általában a UNIX filesystemek case-sensitive-ek! Azaz megkülönböztetik a kisbetűket a nagyoktól! Erre figyeljünk oda!

A filesystem hierarchikus rendszerű, de ezt asszem nem kell bemutatni, hiszen láttunk mar ilyent Amigán is :)

(Mint annakidején az egyik varosi szamtech cégnél boldogan mutatták, hogy ez milyen új, meg jó, az akkor hihetetlenül modern XT -ben a 360k-s floppy-n... Bár biztosan azt hitték, hogy ilyen csak a mesében van, én meg nem mondtam el nekik, hogy az Amigamban builtin :)

A könyvtárak között lépegetni a "cd" parancesal lehet.

A gyökér (root) könyvtár jele: "/", a szülő (parent) -é " .." , a mostani (current) pedig "

ls - Kiírja az aktuális jegyzékben levő összes filé nevét. Lehet figutázni is, mondjuk "ls -l"

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

A címed:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

List szerűen írja ki. stb... :)

ls filénév - Csak a megnevezett file(ke)t írja ki. Itt meg a patternekkel lehet mókazni. pl. "ls a*" vagy "ls [A-C]* , stb...)

ed filénév - A megnevezett filét szerkeszthetjük. (Későbbiekben lesz másik szerkesztő is. amit én is ismerek. Bár lehet, hogy ez csak az $EDIT változóban megadott szerkesztőt hívja meg.)

cp filé1 filé2 - lásd: Copy

mv filé1 filé2 - lásd: Move

rm filénevek - törli a megnevezett filéket, visszahozhatatlanul!

cat filénevek - kiírja a filek tartalmat. lásd: Type

joe - szövegszerkentő

CTRL-K H - help

CTRL-K X - save

vi - szintén szövegszerkentő, van parancs és szöveges(insert) módja.

i - beszúrás (-INSERT-) mód

ESC - vissza parancsmódba

x betűtörlés

dd - sor(ok) törlés(e) (pl.: 5dd 5 sort töröl)

:q! - kilép mentés nélkül

ZZ - mentés + kilépés

mke2fs /dev/hdXX - ext2fs t rak a partícióra

mount -t ext2 /dev/hdXX /mnt/linux - ext2 típusú partíció bemountolása, a /mnt/linux/ -nál lesz ennek a "gyökere"

mount -t affs /dev/hdXX /mnt/amiga AmigaFFS típusú partício bemountolása, itt értelemszeruen a /mnt/amiga -nál kezdődik a partício. (filék. könyvtárak, stb)

umount /mnt/amiga - az ide bemountolt partíciót unmountulja. (Hmm... érdekes kifejezés. . :) **(akárcsak az "ormós" meg az "idés", melyeknek manapság csak a fosztóképzős alakjai használatosak - a törd.)**

tar cf valami.tar * - TapeARchive filét csinálunk (Create File). Ez egy tömörítés nélküli filé, amelybe bele vannak másolva a mintának (pattern) megfelelő filek. Ez kb. olyan, mintha "lzx -0"-át hasznaltunk volna, de ilyen program nemigen van linux/UNIX-on

tar xf valami.tar - ugyanaz, csak nem be, hanem kipakolja (eXtract File).

gzip -9 filé - betömöríti a filet gzippel.

gzip -d filé.gz - kitömöríti a ([Mily meglepő :)] gzippel betömörített) filét.

bzip2 -9 filé - hasonló, mint a gzip, csak másmilyen a tömörítési módszer (újabb is), így általában jobban tömörít

bzip2 -9 filé.bz2 - (kombinald össze az előző kettőből :)

rpm -i package.rpm - a RedHat Package Manager által készített *.rpm -et telepíti fel.

dpkg -i package.deb - kb. ugyanaz Debianra

Ha valami fontos kimaradt, írjatok és pótolom. **(ajaj, én már a harmadik mondatnál elvesztettem a fonalat... - a törd.)**

A "man"-nal kérhető információkon kívül fel lettek még telepítve "HOWTO"-k is (kb. hogyan csináld) Ezek hypertext leíró nyelvben vannak, így majd a netszképpel lehet olvasgatni, vagy a CD-n Amigás browserrel.

Negyedik felvonás

Indítsuk is akkor megint el a linuxot az Amiga alól (linux könyvtárban: start) úgy, hogy már a root a mi partíciónkra mutasson, ahova felraktuk [illegible] prompt, akkor írjuk be, hogy "root", majd a jelszót, amit telepítéskor magadtunk, (ugye nem felejtettük még el :) Ezáltal egy shellbe (burok) **(illetve kagylóformájú benzinkút - a törd.)** kerülünk, ez hasonlít az AmigaOS shelljéhez, csak mások a parancsok, mint láttuk/látni fogjuk. Ha egy parancsot kell beírni a shellbe, akkor azt a ">" prompt jellel jelzem.

Most beállítjuk az Amigás FrameBuffert, meg az egeret, ez majd a grafikus felülethez kell (X-Windows):

> cd /dev
> mknod fb0current c 29 0
> mknod amigamouse c 10 4
> ln -s fb0current fb0
> ln -s amigamouse mouse
> cd /

Csinaljunk symlinket a cdrom-ra, hogy később könnyebb legyen elérni. meg a programok is így keresik:

> cd /dev
> ln -s hdb cdrom
> cd /

Ha a scsi.device, 1-en van a CD-ROM-unk. Ha nem ott van, a "hdb"-t írjuk at! (lásd fent!)

Készítsünk néhany könyvtárat az "/mnt"-be. hogy mindent külön-külon tudjunk bemountolni. Ezt elég egyszer megtenni (mint rendesen:)

> mkdir /mnt/amiga
> mkdir /mnt/msdos
> mkdir /mnt/cdrom
> mkdir /mnt/floppy
etc.

Most pedig be fogjuk mountolni az Amigás FFS-INT partíciót a linux filesystem struktúrájába, hogy a rajta levő dolgokat be tudjuk másolni a helyére:

> mount -t affs /dev/hda2 /mnt/amiga

Ha valaki az AV CD#2-ről akarja bemasolni. akkor azt mountolja be, a továbbiak az elérési út e szerint változik meg. (/mnt/amiga helyett /mnt/cdrom)

> mount -t iso9660 /dev/cdrom /mnt/cdrom

Nézzük csak meg, hogy tényleg sikerült-e bemountolni az Amigás partíciót!

> cd /mnt/amiga
> ls -l

Ha hasonlít, akkor jó! :)

Akkor most keressük meg az keymap-eket (billentyűzet leíró filéket), mégpedig úgy, hogy "cd"-zzünk oda! pl. ha az AV CD#2-őn levő "Copy" könyvtárat ezen partíció gyökerébe másoltuk, akkor:

> cd Copy

A keymap-ek innen lettek letoltve: ftp.uni-erlangen.de/pub/Linux/680x0/bin/system/keymap

A keymap-eket, amit felrakott nekünk a telepítő, nyugodtan töröljük le, nem lesz rájuk szükségünk. Sőt, ha veletlenül betöltenénk egyet, utána elég érdekes lenne a billentyűzet kiosztása, ami kellemetlen, mert még a jót sem tudnánk visszatölteni..

> rm /usr/lib/kbd/keytables/* map

És most másoljuk be a helyére az Amigásakat.

> cp *.map /usr/lib/kbd/keytables/

Most már tudjuk használni őket Keymap-et betölteni a loadkeys paranccsal lehet, bár én még ezt sohasem használtam.

> loadkeys amiga-de.map

Az X-Windows-hoz szükségünk lesz még egy amit szintén a helyére másolunk.

> cd /mnt/amiga/Copy
> cp XF86Config* /etc/
> cp XF68_FBDev-* /usr/X11/bin/

A konfigurációs filék közül azt hasznaljuk. amilyen FrameBuffert megadtunk, hogy melyik hardveren legyen a képernyő!

> cd /etc
> cp XF86Config_amifb XF86Config
vagy
> cp XF86Config_pm2fb XF86Config

Az X serverre meg csináljunk egy symlinket. mert a startx "X" néven keresi:

> cd /usr/X11/bin
> rm X
> ln -s XF68_FBDev-??? X

Azert írtam ???-t mert többféle is van. Hogy melyiket rakjuk fel? Amelyik működik. :) Azert némi szempont, ami nem biztos, hogy 100% így van, de nem gond ha másikat rak fel az ember. mert a konzolon bármikor ki lehet cserelni.

- a glibc2.1 -es alá fordított nem megy a 4-es disztribúció alatt (R4), viszont a "pre-R5"-ös alatt igen, sőt gyorsabb is állítólag.

- a *pm2* -esben Permedia2 gyorsítórutinok vannak, amelyik akkor aktívak, ha a hardver is olyan. amúgy lényegtelen.

Ezek utan UnMountoljuk az Amigás partíciót. ha akarjuk. pl "reboot" előtt nem árt!:

> umount /mnt/amiga

Mostmár illene elindulnia az X-Windows-nak. így próbaljuk meg rávenni:

> startx

Ha valaki nagyon szereti, akkor használhat a harddisken való barangoláshoz egy Norton Commander-hez hasonló programot. ezt Midnight Commander-nek hívják.

> mc

Tud FTP-t (File Transfer Protokoll) is. akinek szüksége van rá.

Mivel az Amigás partícióra lerakott filék nevei csonkolódnak kb. 30 karakterre, ezért van úgy. hogy a filé tényleges kiterjesztése nem egyezik az ott látottakkal. Viszont ext2fs-re átmásolva vissza tudjuk írni a rendes nevét egy "mv" paranccsal.

Erre pl. akkor van szükség, ha ezt látod: filé.dif , mert ez egy diff filé, amelyet az azonos nevu program tud hasznalni. Ha viszont a diff szol. hogy számára a filé tartalma értelmetlen, akkor valószínűleg egy filé.diff.gz -vel állunk szemben, mert le is van tömörítve. Ilyenkor nevezzük at. mielőtt használni akarjuk:

> mv file.dif file.diff.gz

Kérdés, óhaj, sóhaj ezekkel kapcsolatban johet a szerkesztőségbe, meg hogy mit akartok az AV#5-ben ilyen témáról olvasni, ha van spec kívanság.

That's all folks!

X-Dæmon

(Szerkesztőségünk eltökélt szándéka, hogy linux-mániánkkal az olvasókat is megfertőzzük - ezért kérünk minden olvasót, hogy ha bármi kérdése van a témával kapcsolatban (netán nem értett valamit a cikkben), keressen meg bennünket, megpróbálunk segíteni.

Ne feledjétek: a mostani CD mellékleten egy teljes Linux disztribúció található, Netscape-estől, *web-szerverestől meg minden...)*

Index.hu

A leglátogatottabb internetes portál Magyarországon kétségkívül az Internetto - volt. Hosszú hónapok alatt gyűjtötte maga köré az olvasókat, és kedveltségét jól jelzi, hogy a hazai internetes hirdetések felét (!) vonzotta magához. Néhány napja aztán az időközben amerikai tulajdonba kerülő anyacég kirúgta Nyírő Andrást, a főszerkesztőt. Ahhoz nincs elég infonk, hogy el tudjuk dönteni, kinek volt "igaza" az ügyben (megy rendesen a fröcsköllődés), esetleg az segíthet véleményt alkotni, hogy az Internetton azóta több helyen is elég alpári beszólásokat helyeztek el Nyírőék ellen. Ez mindenképp őt és a vele együtt önként távozó szerkesztőséget igazolja. Azóta egyéhként a hírek rovatban minden hír úgy kezdődik, hogy forrás: IDG News...

Mindegy, erről nem érdemes beszélni többet. Érdemes viszont az új lapról, melyet az régi Internetto csapata hozott létre, INDEX neven. Az oldal a http://index.hu (www nélkül) címen érhető el. Átköltözött ide az a találmány is, amit egykor talán majd a század eleji kávéházakhoz fognak hasonlítani. Remélem, a Törzsasztalt csak azoknak kell bemutatnom, akiknek nincs internet elérésük. A Törzsasztal egy beszélgető fórum, amihez mindenki hozzászólhat. (Előtte regisztráció kell hozzá, de az két perc alatt megvan.) Később Te is felvethetsz új témát, eleinte azonban néhányszor hozzá is kell szólnod a meglévők egyikéhez. Hogy milyen témakról folyik a beszélgetés? Douglas Adams-t idézve: a téma az Élet, a Világmindenség, meg minden. Van néhány alapvető csoport (kultúra, vallás, politika), és azokon belül több száz (talán most már több ezer) téma is. Itt megbeszélheted a Csillagok háborúját, megvitathatod, hogy létezik-e isten, odamondogathatsz azoknak, akik másként vélekednek a politikában - egyszóval mindenről lehet dumálni. Egy válasz azonnal olvashatóvá válik a többiek számára is, tehát akár valós időben is folyhat egy társalgás. A TV Mélyvíz című műsorának témáihoz is hozzászólhatsz, sőt, az adásban szereplőknek kérdéseket is feltehetsz - akár műsoridőben. Kis negatívum, hogy a Törzsasztal nem moderált. Természetesen ellene vagyunk mindenfajta cenzúrának, de az igen nagy tuskók is szót kapnak néha és képesek alpárivá változtatni a beszélgetés stílusát. Ettől függetlenül nagyszerű találmány a TA, feltétlenül kukkants be!

Az Index-en friss (nagyon friss) híreket is olvashatsz, külön szekcióban pedig számítástechnikával kapcsolatos hírek vannak. A microsoft elleni perekről például a kereskedelmi tévék mélyen hallgatnak (navajon miért?), itt viszont naponta értesülhetsz az újabb fejleményekről - például arról, hogy az egyik igazgató üvöltve védte Bill Gates-t, és a bírónak ugyancsak üvöltve kellett rendreutasítania...

Van még sport, valutaárfolyam, moziműsor, hetente több tucat új vicc, tőzsdehírek, beszámolók az új számítógépes játékokról, egy óriási zsargon-gyűjtemény, keresőmotor és még rengeteg más.



Külön érdekesség, hogy a látogatókat hetente megszavaztatják egy adott kérdésben. Ezek általában aktuális dolgokkal kapcsolatos kérdések és némi fogalmat nyújtanak arról, hányan is látogatják az Indexet naponta. Kicsit rontja a szavazás hitelességét, hogy előre megmutatja, hogyan szavaztak a többiek (ugyebár alapvető emberi tulajdonság, hogy szeret a tömeggel tartani, szerintem a sok majom között tuti, hogy volt egy birka ősünk is), illetve engedi, hogy akár naponta leadjuk a szavazatunkat. Ezt a Czech AmigaNews sokkal okosabban oldotta meg: csak szavazás után mutatja az eredményeket és figyeli, hogy ugyanarról a címről ne lehessen többször szavazni.

Az Indexet látva fogalmat alkothatunk arról, hogyan néznek ki a jövő nagy portáljai, amik nem kevés olvasót vesznek majd el a nyomtatott sajtótól (szeretném látni az ilyen sok infot nyújtó, áttekinthető, aktuális és OLCSÓ napilapot. .)

Fontomania

Foglalkozz DTP-vel, reklámkészítéssel, képújság-szerkesztéssel, egy dolog biztos: betűtípusból sohasem elég. A Weird Science kiadásában megjelent Fontomania segít a krónikus font-hiányban szenvedőknek. A CD-n 1919 adobe, 767 bitmap, 228 calamus, 1105 compugraphic, 244 színes, 300 GDOS, 918 intellifont, 139 pagestream, 173 prodraw, 1658 postscript, 1477 truetype és 1562 type1 betűtípus található. Van még további 175 IFF kép formátumban elmentett font. Akármilyen programmal dolgozol tehát, biztos, hogy többszáz betűtípus áll a rendelkezésedre. Nem beszélve arról, hogy pl. az intellifontokat minden tisztességes amigás program alapból ismeri, a többi nagy részét pedig pl.. a Typesmith-szel bármikor átkonvertálhatod a kívánt formátumra. A CD az ASYS Kft-nél megvásárolható, ára 2800,-Ft plusz ÁFA.

AMIGA Format CD-k

Az AMIGA Format a legnagyobb angol nyelvű magazin, és mindig is híres volt arról, hogy a CD mellékleteiket igen nagy gondossággal állítják össze. A legutóbbin (31) például egy teljes Linux install található (nahát, micsoda véletlen egybeesés, persze a mi cd-nken teljesen más disztribúció van). A 22-es lemezen egy exkluzív demo a Foundation-ről (téli pályákkal), a 18-ason az Aquanaut nevű shoot 'em up teljes változata, a NetBSD disztribúció, a 19-esen pedig rengeteg Blitz Basic forrás, újra csak NetBSD (ezúttal az X Windows-zal együtt), és a szokásos képek, PD/Shareware programgyűjtemény. Ami miatt nekünk, magyar amigásoknak érdekesek lehetnek, az az, hogy a régebbi (pl. itt felsorolt) CD-k igen olcsón megvásárolhatók.

OctaMED SoundStudio

Igaz, Desco mester fél éve a DigiBooster leírásán fáradozik, azért az OctaMed SoundStudio is megérdemel pár sort... Főleg azért, mert a DigiBooster árának mintegy tizedébe kerül, ráadásul a CD-n van még más is. Az OctaMed az elkészült zenéket sample-ként is le tudja menteni egy állományban a merevlemezre 8 vagy 16 bites minőségben. Kottázni is tud, a kottákat kívánságra ki is nyomtatja 64 csatorna használata, új MIDI parancsok, a fastram jobb kihasználása és még sok további tulajdonság emeli az egyébként freeware OctaMED V6 fölé. Ne feledd: csak a 6-os változat terjeszthető szabadon, ez, ami a CD-n van, nem! Egyébként a program olyan olcsó, mintha PD lenne... Kemény 944 Forintba kerül (ÁFA nélkül)

Horváth Péter

Intéráktiív AmigaVilág kérdőív

Szeretnénk kutatni a köz véleményét néhány magos kérdésben.

A válaszokat augusztus végéig küldjétek el szerkesztőségünk címére.

Fontos, hogy minél többen kitöltsétek, hiszen ez alapján alakítjuk majd az AmigaVilágot. Hogy kedvet csináljunk hozzá, a kérdőívet visszaküldők között kisorsolunk egy CD-s játékot.

Mennyire értesz egyet a következő állításokkal, véleményekkel? (1-semennyire, 5-teljesen).

Az AV drága .... __
Az AV túl ritkán jelenik meg .... __
Az AV túl kevés oldalon jelenik meg .... __
Írjatok nagyobb betűmérettel, ezt alig lehet elolvasni .. __
Jó a betűméret, a lényeg úgyis az információn van ..... __
Legyen több kép, így sok cikk túl száraz .... __
Többet is fizetnék érte, ha lenne pár színes oldal .... __
Többet is fizetnék érte, ha havonta jelenne meg .... __
Többet is fizetnék érte, ha jobb papíron jelenne meg ... __
Többet is fizetnék érte,
ha a képek jobb minőségűek lennének .... __
Többet is fizetnék érte,
ha nagyobb oldalszámmal jelenne meg .... __
Jobb lenne, ha kéthavonta jelenne meg a mag,
de nagyobb oldalszámban .... __
Jobb lenne, ha havonta jelenne meg,
akár kisebb oldalszámmal .... __
Az évi négy CD melléklet kevés .... __
Az évi 4 CD melléklet sok .... __
Jobb, ha egy igen hosszú leírás
több részben jelenik meg .... __
Jobb, ha a hosszú leírások egyben jelennek meg .... __
Egy AmigaVilág évkönyvért
hajlandó vagyok 1000Ft-ot fizetni .... __
Egy AmigaVilág évkönyvért
hajlandó vagyok 2000Ft-ot fizetni .... __
Egy AmigaVilág évkönyvért
hajlandó vagyok 3000Ft-ot fizetni .... __
Marhaság, ne legyen évkönyv .... __
A cikkek túl sok ismeretet tételeznek fel,
nehezen érthetőek .... __
Különösen nehezen értettem meg a következő cikket:

A cikkek túlságosan szájbarágósak, nem
kell ennyire hülyének nézni az olvasót .... __
Ilyen cikk volt például:

A következő program(ok)ról szívesen olvasnék a magban:

1.
2.
3.

A következő hardver(ek)ről szívesen olvasnék a magban:

1.
2.
3.

Mivel foglalkozzunk többet, mint eddig? (1-sokkal kevesebbet, 3-ugyanannyit, 5-sokkal többet)

- hírek .... __
- cheat corner .... __
- felhasználói programok .... __
- játékok .... __
- hardver .... __
- pd/shareware programok .... __
- programozás .... __
- Amiga 500 .... __
- internet .... __
- MAC játékok .... __
- MAC felhasználói programok .... __
- régi játékok .... __
- régi felhasználói programok .... __
- "külvilág", mint pl. a receptek .... __
- demok .... __
- riportok amigás rendezvényekről,
pl. vásárok, partyk stb. .... __
- GYIK .... __
- rovatok abszolút kezdőknek .... __
- linux .... __
- videoalkalmazások (animációkészítés,
filmvágás, feliratozás stb.) .... __
- "workshop"-ok (Ppaint, LW sorozat) .... __
- zene .... __
- irodai alkalmazások
(szövegszerkesztők, táblázatkezelők,
adatbázis-készítők stb.) .... __
- egyéb, éspedig:

Mi az, ami hiányzik a CD mellékletről?

Mi az, ami nem érdekel a CD mellékleten?

Miből legyen több a CD mellékeleten?

Miből legyen kevesebb a CD mellékleten?

Kérdőív

Eddig legjobban tetszett a következő 3 cikk:

1.
2.
3.

Eddig a legkevésbé tetszett a következő 3 cikk:
(ezt nem muszáj kitölteni hehe...)

1.
2.
3.

Az Amigám a következőkre használom: (1-soha, 5-legtöbbet)

munka .... __
programozás .... __
játék .... __
zeneszerkesztés .... __
grafika készítés .... __
demok nézegetése .... __
internet .... __
egyéb, éspedig:

Konfigurációm:

Típus:

68k processzor:

ppc processzor:

koproci:

memória:

merevlemez:

grafikus kártya:

cd rom:

cd író:

scanner:

modem:

monitor:

egyéb:

Használsz MAC emut? Melyiket?

Használsz pc emut? Melyiket?

Használsz linuxot? Melyiket?

Használsz más emulátort? Melyiket?

Tervezel valamilyen bővítést a közeljövőben? Mit?

A te AmigaVilág példányodat olvassa más is? Ha igen, hányan?

Az AmigaVilágot előfizetted, mert

- így olcsóbb
- kényelmes
- ennyit megérdemel a szerkesztőség, ha már itt töri magát az amigásokért
- egyéb, éspedig:

Az AmigaVilágot nem fizetted elő, mert:

- nincs egyszerre annyi pénzed
- nem bízol abban, hogy egy évig megjelenik
- nem akarsz minden számot megvenni
- a közelben van bolt, ahol beszerezheted
- ahhoz el kellene menni a Postáig, ráadásul gyalog

További észrevételek:

Ha én nyerem a CD-t, ide kérem küldeni (csak az első kettőt muszáj kitölteni, azokat is csak akkor, ha részt akarsz venni a sorsoláson):

Név:

Cím:

telefon:

e-mail:

http:

Akárcsak a legmodernebb samponok, a fejlődés gyors ütemét követve, nem csak egy dalt lehet eltárolni, hanem akár ötöt is. Vagyis nem 2 in 1, hanem 5 in 1. Több hangmintát lehet betölteni, mint az eddigi tracker programokba és még sorolhatnánk a program előnyeit.

DigiBooster Pro v2.2 (4.)

Sziasztok!

Eltelt egy kis idő és az újabb Amiga Világban itt egy újabb DigiBooster cikk. (Hé! Te ott a harmadik sorban! Ne huzogasd a szád!) Mivel ismét páros számú az újság, ezért lesz hozzá CD is. Természetesen lesz rajta zene könyvtár is. Elnézést kérek mindenkitől, hogy az előző CD-n csak a moduljaim voltak megtalálhatók. Most pótolom a mulasztásomat. A zene könyvtárban biztos ott vannak:

303tracker
Egy analóg modellezési, régi szintetizátor, a Roland TB-303 emulátora. Ez a 0.12-es változat és sajnos elég régóta nem jelent meg új verzió. Hogy legyen fogalmatok mi is lehet ez, gondoljatok a Rebirth (PC suxxon) nevű programra!

909kit
Egy hangminta gyűjtemény a techo zenei világ kedvelőinek. A híres Roland TR-909 mintái. Dobok, cintányérok, taps.

bass
Nagyon jó minőségű szinti basszusok

drumkit
Akusztikus dobok, cintányérok.

drumkit2
Inkább elektronikus zenei dobok és dobgrooveok. Található benne igen sok hardcore dob is.

synth
Különböző szóló szinti hangminták, nekem a legszimpatikusabb belőle az Acousticpiano és a VangelisSynth. :)

És természetesen jópár modul (már amennyit sikerült összegyűjtenem)

Szeretnék kötekedni is egy kicsit az előző AV mellékletének elkövetőjével. Nem nevezem meg a bűnöst, mert a végén még levélbombákat fog kapni. :) **(Inkább küldeni, a címed már megvan... - a beszóló)**

A mellékletben van egy kevéske az Amiga (Isten óvja mindörökké!) himnuszát éneklő Annex csapatról. Idézek. „A zene borzasztóan modern, vagyis van benne 4-5 hang, két hangszer, fantázia meg csak alig..."

Vettem a fáradtságot és letöltöttem egy mpeg audió fájlt a honlapjukról és meghallgattam. Most a minőségéről ne beszéljünk inkább. 4-5 hang. Hm... ha jól emlékszem a világhírű Beatles sem játszott több hangszeren, mégis milliók imádták. **(Te kevered a hangot a hangszerrel... - a beszóló)**

A „modern" zenét szerető embereket pedig csak azért lenézni, mert valakinek nem tetszik... hát no comment. **(Nemnem. Nem azért „nézem le" őket, mert nem tetszenek. A Tankcsapda sem tetszik, mégsem szidom őket. Egész egyszerűen azért utálom az említett típusú zenéket, mert gyakorlatilag 100%-uk kizárólag üzleti vállalkozás. Nálam a zene ott kezdődik, ha legalább minimális szinten azonosulni tudok az elkövetőjével. Mi a helyzet a mostani slágerekkel? A menedzser megnézi a kimutatásokat, hogy a héten milyen összetételű zenekartól nedvesedik a legjobban a 40-es IQ-jú, tetovált szájú lányok bugyija, majd begyűjt néhány tinit egy tehetségkutatáson, akiket bábként ráugat, és elad velük Xezer lemezt. Mert a T. fogyasztónak természetesen még véletlenül sincs saját véleménye, mindig az tetszik neki, ami „új". Ez már eleve gyanút kelthetne a Kozsó-hábok rajongóiban, dehát ők nem szoktak gondolkodni...**

Manapság csak az igazi NAGYOK engedhetik meg maguknak, hogy saját zenét játsszanak. Emlékeztek, hány évig kellett hallgatnia George Michael-nek, csak mert nem akarta tovább gyártani a nyálas slágereket? A lemeztársaság egyszerűen nem engedte, és akkor nem beszéltem a többbi irányzat képviselőiről. (Mielőtt felháborodtok: G.M. sem tartozik a kedvenceim közé, de legalább van stílusa meg minden.) Azt is illik tudni, hogy a kereskedelmi rádiók sem azt játsszák, amit a DJ-k akarnak, hanem azt a szart, amit a tulajdonosok rájuk erőltetnek. Vagy ti hallottatok mostanában Laurie Andersont, Clannad-et, Philip Glass-t, Sugar Cubes-ot, Nico-t, Kate Busht, James-t, vagy akár Kimnowakot a Danubiusban? Ezek az igényes újkapitalisták még a Fekete zaj című daluktól is bepánikoltak - a beszóló) Nem tudom mennyire esett jól annak idején, amikor fújjolták a Rock&Roll-t a nagyszülők, szülők. El kell fogadni, hogy a kiadók számára a techno az aranytojást tojó tyúk, mint annak idején a többi felkapott zene. **(Azért csak nem hasonlítjuk a Rock'n'Roll óriásokat a mai öttagú fiúzenekarokhoz? - a beszóló)**

Summa summarum. Az Annex valóban nem egy Robert Miles (ő sem használt túl sok hangszert) vagy Jean Michel Jarre, de a maga környezetében jónak mondható a zene. Fogadjunk, hogy tele lesz megjegyzésekkel. :)) **(Nyertél - a beszóló)**

Na akkor térjünk a lényegre, ami miatt milliók várják az AV megjelenését. :))

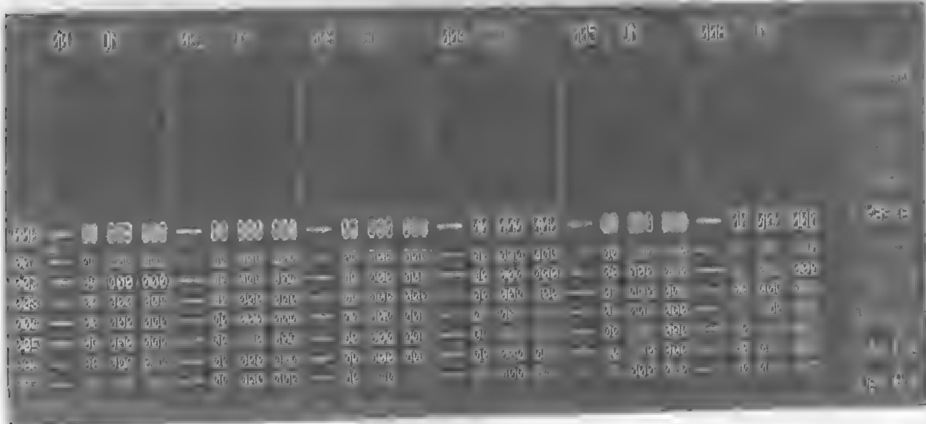
Az előző számban (ááááá) ott fejeztük be, hogy kitárgyaltuk az EditOp és a Sampler részt. Most miután ismerjük az alapokat és hogy hogyan tölthetünk be és milyen hangmintákat, rakjuk össze ezeket egy egész dallá.

A betöltött hangminták a dalszerkesztő panelen (1.ábra) jelennek meg az InsName sorban. Természetesen, ha éppen más feliratot szeretnél, amit például egyik előző cikkben említettem, akkor nyugodtan átírhatod.

Miután szerencsésen betöltötted a szükséges mintákat, meg kell nyomni az edit gombot és a billentyűzet segítségével bepötyögheted a boci, boci tarka című fenomenális magyar nótát. :) Segítségképpen elmondom, hogy a C hang a Q billentyű lenyomásával érhető el.) Az előbb említett remekmű bilentyűkódja: Q, E, Q, E, T, T, vagyis C, E, C, E, G, G. Aki nem emlékezne az iskolai énekórák tananyagára, a hangsor így megy. C, D, E, F, G, A, H, és ismét C, csak egy oktávval feljebb. Azt hiszem ennyi segítség után mindenki megtalálja a billentyűzeten a keresett hangmagasságokat.

Vegyük végig a tábla részeit! a Felső részen a hangcsatornák sorszáma található, természetesen annyi, amennyit beállítottunk. Az ON(be) OFF(ki) jelzi, hogy be, illetve ki van-e kapcsolva a csatorna. Természetesen OFF-nál egy hangot sem ad ki. :) Alul találhatók a hangcsatornák. A bal szélen a tábla pozíciók sorszáma. A csatornák paraméterei a következők: — 00 000 000 Az első három vonal helye jelöli, hogy az adott tábla pozícióban milyen magasságú hang van. Legyen a Boci, boci tarka első C hangja. Ha jól számoljuk ki az ütemet, akkor az 000-ás pozíciónál a következőnek kell lennie: C-5 01 000 000 Elfelejtettem szólni még a félhangokról, amit egy, szaknyelven, kereszt jelöl #. Ugye ismerős? A telefonokon is van, ha éppenséggel nem tárcsás :) A cisz a C#5 és így tovább. Feladok egy rejtvényt is. Melyik az a két hang, ami után nincs félhang?

A hangmagasság mellett van a hangminta sorszáma. A fenti példában 01, ami természeteen megtalálható az 1. ábrán a InsName *előtt. A*


1 ábra

következő két oszlopban levő háromjegyű szám a hangra ereszthető belső effektek paraméterezésére szolgál. Nagyon sok paraméter van, sokat nem is tudok közülük mi is igazából. Megpróbálom felsorolni a legfontosabbakat. Azokon a helyeken, ahol a "passz" szöveg olvasható, nem tudtam mit jelent és mire jó. Ha összefutok valakivel, aki tudja, természetesen hiánypótlásként a következő cikkben leírom a jelentését, hatásait. A csillaggal jelöltek, 0 érték esetén mindig az előző beállítást használják.

0xx Appreggio - Olyan mintha gurgulázna :) A TV Maci (TV Bear) effektet is evvel csinálhatták :))

1xx (*) Portamento Up - Hangmagasság emelése.

1Fx (*) Fine portamento Up - ua. finoman. Megegyezik a dalszerkesztő Finetune részével.

2xx (*) Portamento Down Leszállítás (nem a BKV ellenőr a buszról, ha nincs jegyed)

2Fx (*) Fine Portamento Down - Finoman szállít le (a buszról)

3xx (*) Glissando - passz

4xx (*) Vibrato - Vissza a fantáziával, mert ez csak a hangot vibráltatja. :)

5xx (*) Tone portamento+Volume slide

5xF (*) Tone portamento+Fine Volume slide up

5Fx (*) Tone portamento+Fine Volume slide down

6xx (*) Vibrato+Volume slide

6xF (*) Vibrato+Fine Volume slide up

6Fx (*) Vibrato+Fine Volume slide down

Ezekre úgy együttesen passzolok.

8xx Set panning - a hang sztereó térbeli helyét lehet meghatározni. Nem szoktam használni.

9xx (*) Sample offset - csak sejtésem van. A hangminta különböző részeit játssza le?

Axx (*) Volume slide - Hangerő csúsztatás. Próbáld ki egy hosszú hangmintán (lehetőleg valamilyen sztring legyen) az alábbi beállítást. Mondjuk az egyes hangminta C hangmagasságban.

000 C-5 01 A07 000
001 — 01 A07 000
002 — 01 A01 000
003 — 01 A07 000

Ezt ismételgessétek a tabla (pattern) végéig. Ne felejtsétek a hangmintát loopolni!

AxF (*) Fine volume slide up

AFx (*) Fine volume slide down

Szerintem ugyanaz, csak finomabb beállításokkal fel (up), le (down)

Bxx Position jump - A megadott sorszámú táblát játssza le.

Cxx Setvolume - A hangerő beállítása. FIGYELEM! A legnagyobb hangerő a C40, nem pedig a CFF! Talán mindenki észrevette, hogy a hangerőt a 0 és 64 közötti tartományban lehet állítani.

Dxx Pattern break - A következő dalpozícióra ugrik

E00 Low pass filter on - aluláteresztő szűrő bekapcsolva.

E01 Low pass filter off - kikapcsolva

E1x Fine portamento up

E2x Fine portamento down

Már egyszer említést tettem róluk. Szerintem valamelyik Fine Portamento a szabványnak számító ProTrakcer effekt utasítás.

E3x Play from backward - visszafele játssza le a hangmintát a x értéktől. :)) Próbálgatni kell, hogy hogy is szól jól.

E40 Turn off sound in channel - Kikapcsolja a hangot a csatornában.

E5x Turn on/off channel - ki-be kacsolható a hangcsatorna úgy, mint a csatorna sorszáma melletti gombbal.

E6x Set loop begin/loop - a loop kezdetét lehet beállítani

E7x Set offset - passz

E8x Set panning - A panorámázás helye, vagyis, hogy hol szólal meg a hangminta a sztereó térben. Ezt szoktam rendszeresen használni.

E9x Retrig note - passz

EAx Fine volume slide up - finom hangerő emelés

EBx Fine volume slide down - ua. csökkentés

ECx Note cut

EDx Note delay

EEx Pattern delay

Ezekre is passzolok

Fxx Set tempo/BPM - a dal tempóját állíthatod be

Gxx Set global volume - a összes csatorna hangerejét állíthatod be

Hxx (*) Global volume slide - ua. csúsztatás

K00 Key off

Lxx Set envelope position

Oxx (*) Sample offset slide

Pxx (*) Panning slide

Passzolok!

Sxx Set Real BPM - ennek értelmét nem nagyon látom, de ha rájövök mire is jó erről is írok.

A következő paraméterek csak akkor adhatók meg, ha az AHI beállításánal a DSP echo engedélyezve van.

V00 Turn DSP echo on in channel - bekapcsolja a csatornára a DSP effektet.

V01 Turn DSP echo off in channel - kikapcsolja

V10 Turn DSP echo on in all channels - Minden csatornán beállítja a DSP effektet

V11 Turn DSP echo off in all channels - kikapcs

Wxx Echo delay

Xxx Echo Feedback.

Yxx Echo Mix.

Zxx Echo Cross.

A DSP beállításokból már ismerős lehet. Mindegyik értéke 00-ff-ig terjedhet, azaz 0-255-ig. A magyarázatokat elolvashatjátok az előző cikkekben.



3. ábra

Térjünk át a tábla jobb oldalan található gombokra, amik leegyszerűsítik a dalok szerkesztését. Ugyan kinek van kedve minden táblába egyenként beírni például a basszusdob ütemét. Ugye jól gondolom, hogy mindeki fárasztónak és kényelmetlennek tartaná. Ugyanúgy, mint az EditOp-nál itt is kiválaszthatjuk, hogy a tábla mely részeivel szeretnénk elvégezni a műveleteket. A gombok közül a legfelsővel - egy ún. cycle gadget-tel - tudjuk meghatározni. A Track a csatornát, a Patt az egész táblát, a Block a kijelölt blokkot jelenti. A Track-nél természetesen mindig a kurzor (szép zöld kis vonal) pozíciója számít.

A másik cycle gadget-tel tudjuk meghatározni, hogy a bevitt adatok közül melyekkel szeretnék dolgozni. Az All kiválasztásánál minden adatot pakolhatunk ide-oda beleértve a hangmagasságokat és a effektek paramétereit. A Cmds-nél csak ez utóbbiakra vonatkozik.

Mit is csinálhatunk? Ki tudjuk vágni az adott részeket (Cut). Ilyenkor az adatok bekerülnek a bufferbe, ahonnan, ha éppen valami hülyeséget csináltunk, pl. a megszerkesztett csatornát kitöröltük véletlenül még vissza tudjuk hívni a Paste gombbal. A Copy-val másolhatunk, amit később a Paste gombbal tudunk elhelyezni egy másik táblában, vagy másik csatornában.

A Flip megfordítja az adatokat. A Rot Up és a Rot Down nekem nem akart működni. Az Ins Pos gombbal egy pozíciót szúrhatunk be a csatornában. Úgyanúgy működik, mint a szövegszerkesztőkben, amikor egy folyamatos szövegben az egyik sor végén nyomsz egy entert. A Del Pos törli az eggyel felette levőt.

Ha 640*512 felbontással dolgozol, akkor van még egy Master Volume és egy Real BPM tolóka is. Az előbbivel az egész zenét halkíthatod, utóbbival pedig a sebességét változtathatod.



2. ábra

Érdekesség, hogy a Real Bpm a minták hangmagasságát is növeli/csökkenti. Olyan, mint mikor gyerekkoromban a 33-as lemezeket 45-ös fordulaton játszottuk le. Olyan volt, mint ha a Chip és Dale rajzfilmet hallottuk volna. :) Ops! Majdnem elfelejtettem, hogy a Bpm eredeti értékét az R gombocskával lehet visszaállítani.

A táblák fölött helyezkedik el egy gombsor szép feliratokkal (2.ábra). Nézzük sorrendben őket A BPM meghatározza a dal sebességét. Ezt érdemes inkább a modul elején egy Fxx paranccsal hexadecimálisan beállítani.

1 - 16
2 - 32
3 - 48
4 - 64
5 - 80
6 - 96
7 - 112
8 - 128
9 - 144
10 - a - 160
11 - b - 176
12 - c - 192
13 - d - 208
14 - e - 224
15 - f - 240

Ha tehát a BPM-et 185-re szeretnénk beállítani, akkor így néz ki: FB9.

A Tracks a hangcsatornák számát jelöli. A Patlen az egy táblában levő pozíciók számat. Vagyis nem kell ragaszkodnod ahhoz, hogy 64 legyen. Mondjuk a jobb kezelhetőség és áttekinthetőség miatt érdemes 64-en hagyni. Elvégre nagyon sok tábla lehet. .) Ha kevés a procid ereje, vagy nem szeretnéd, ha sok helyet foglalna a kimentett modul, akkor szájízednek megfelelően váltogathatsz a 8 és a 16 bit között a MODE segítségével. Ha egyszer egy 16bites hangmintát leveszel 8 bitesre, akkor már az nem lesz olyan, mint előtte. Mondjuk csak az igen vájtfülűek hallják a kettő közötti különbséget, ha jó minőségű egy 8bites hangminta. Mondjuk ők meg is hallják, hogy nem egészen 14 bit az a 14 bit sem. :) Végül pedig a Status különböző fontos dolgokról tájékoztat minket: It seems to be OK (Úgy néz ki minden rendben), Playing module..(lejátszom a modult). Mintha magunktól nem tudnánk. ;)

Utolsó fejezetként szólnom kell a dal megszerkesztéséről is. Ez a 3. ábrán látható panelen történhet. Elsőként kihangsúlyoznám, hogy a legmagasabb értékeket úgy tudjuk megnézni, hogy csupa kilenceseket írunk be. :)

Először is, a jobb felső sarokban ki van írva, hogy mennyi szabad memória áll rendelkezésünkre (FREE) kilobájtban megadva és mennyit használtunk fel (USED) eddig. A Timer a lejátszás idejét mutatja. E mellett találhatóak a dalban elhelyezkedő táblák sorszámai, amik között a Positn. segítségével mászkálhatsz. A kis narancssárga vonal jelzi a "kurzor" helyét.

A Insert-tel tudsz egy pozíciót beszúrni és a Delete segítségével törölhetesz. A Top a dal eljére ugrik, a Bottom a végére. A Pattern-nél adhatod meg, hogy az adott kurzorpozíciónál mely sorszámú tábla legyen. A Length-nél a dal hosszát állíthatod be (minden egyes pattern IIK memóriát foglal el).

A Song-nál meghatározhatod, hogy hányas sorszámú dalt szeretnéd szerkeszteni. Mellette a dal neve található.

Jöjjenek a hangmintákra vonatkozó részek. Instr.-nél a betöltött hangminták nevei. A Samplere nem tudtam rájönni, hogy mire is lehet jó. :) A Volume a minta hangerejét határozza meg. A SamLen-nél láthatod, hogy hány byte hosszúságú. A Finetn. segítségével beállíthatod a minta hangmagasságát, ha esetleg hamisan szólna. A Repeat és a Replen a loopot határozza meg. Az első a loopolás kezdetét jelöli, a második a hosszát.

A mostani számra elegendő volt ennyi. A következőben a burkológörbékről (envelope) lesz szó és a menüben található szerkesztést segítő funkciókról.

Mindenkinek jó zeneírást!

Desco^BLT

bluelion@swi.hu
http://w3.swu.hu/bluelion
http://freeweb.interware.hu/djdesco

1. A DBPro előnyei, konfigurálása
2. A kezelőgombok
3. EditOp, Sampler
4. **Táblák (pattern), dalok szerkesztése**
5. Burkológörbék, TB303 emu, a menük
6. Tippek

PD/SHAREWARE AJÁNLÓ

Sgrab

Az SGrab egy képernyőlopó "deluxe". Igaz, a Ppaint képes lopni max. 8 bites képernyőket és ablakokat, az ImageFX pedig ennél nagyobb színmélységű képernyőket, de mindkettő komoly pénzbe kerül, és gyakran körülményes lenne csak egy ablak lopásáért elindítani őket (főleg, ha pl. gyorsan át szeretnél egy shotot DCC-zni IRC-n). Az Sgrab indítás után egy ablakban felsorolja a rendszer összes képernyőjét és ablakát (Table of contents). Nincs más dolgod, mint kiválasztani, hogy melyik lopódjék el. A File-nál meg kell adni, hová és milyen néven mentsen a program, legalul pedig azt, hogy IFF vagy JPG formátumban. Ez utóbbihoz szükség van egy speckó, szintén freeware library-ra

A program katalogizált, de magyar nyelven még nem létezik. Mivel a szükséges .cd állomány a catalogs könyvtárban van, ezért bárki, aki késztetést érez, nyugodtan lefordíthatja. Az egész van vagy 1900 byte - és ebben már a magyarázatok is benne vannak.

Az ablakon a további kapcsolókat találod:

Windows - ha kipipálod, képes leszel nemcsak képernyőket, hanem az egyes ablakokat is ellopni. Ha bekapcsolod, feléled a Windowcontents is. Ezzel úgy lophatod el az ablakokat, hogy a kereteket nem, csak az ablakok tartalmát menti el a program. Vannak speciális, keret nélküli ablakok, ezeket a program felismeri és magától alkalmazza a Windowcontents kapcsolót.

Mark - Segítségével kijelölheted a képernyő ellopni kívánt részét. A kijelölt képernyő előugrik, te kijelölöd a megfelelő részt és már menti is el. Jobb gombbal lehet megszakítani a műveletet.

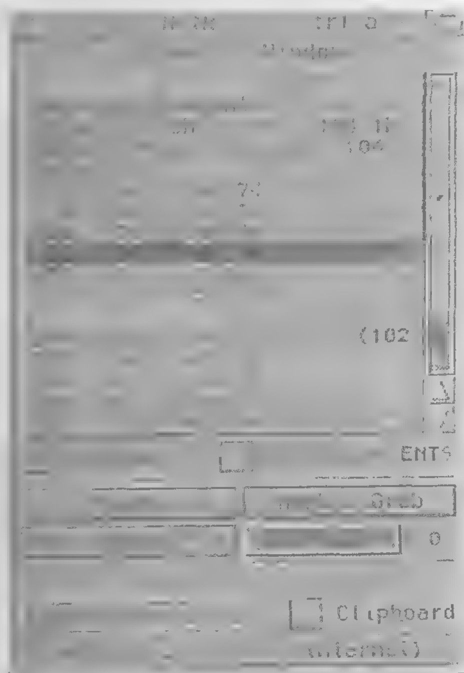
A View a definiált nézegetőt idézi meg. Alapértelmezés szerint ez a SYS:Utilities/Multiview "%s".

A View melletti tolóka megadja, hogy hány másodperc múlva történjen alopás. Roppant hasznos, ha valamit még elő kell hoznod az ellopni kívánt képernyőn (mondjuk olyasmit, ami csak adott ideig marad a képernyőn).

A programnak még arexx interfésze is van! Magyarul ezentúl minden amigás programot felszerelhetsz egy képernyőlopóval...

Az SGrab előbb-utóbb MUI-t kap interfésznek, lesz hozzá saját képnézegető és még sok más, ha írtok a szerzőnek, hogy tegye bele ..

Végezetül egy jótanács: a doksi is írja, hogy a program hajlamos összeveszni a MCX egy funkciójával. Nos, igazolhatjuk, hogy nemcsak azzal, de az MCP-vel is csúnyán le tud fagyni. Használata elott tehát hatástalanítsd a két említett programot (mondjuk Exchange-dzsel).



;BEGIN fekete izé (nem baj, hogy most amolyan gyűrött papír-izé van? - a törd.) Még be sem fejeztem a cikksorozatot, máris megjelent a YAM legújabb V2.0pre7 verziója. A magyarosítást illetően sem kell csalódnunk, mert Smith testvérünk bámulatos gyorsasággal, 1 hét alatt elkészítette az új verzióhoz a catalog fájlt. Ez szerintem külön gratulációt érdemel! :) Szerencsére sok eltérés nincs az újabb verzióban, szinte csak dicsérni lehet. A cikk elején rögtön ezeket fogom röviden ismertetni. A új verzió beszerzése a már ismertetett webcímen lehetséges, de szerintem a következő szám CD-mellékletén is elfér... ;) Nna, bele is kezdenék, még a végén az egész oldal fekete mező lesz! Hehe. ;END fekete izé

YAM

(3.)

1. YAM V2.0pre7:

Legszembetűnőbb átalakuláson a dossziék létrehozása/módosítása/törlése ment át. Ezeket már nem a beállítások közt találod, hanem a főablak "Folder" menüje alatt. Mindegyik az épp aktív dossziéra vonatkozik!

Az új menüpontok következzenek:

- New folder:
Ennek segítségével új dossziét készíthetünk. Egy kérdező jelenik meg, melyből a "Cancel" gombbal léphetsz ki, ha esetleg meggondoltad magad. Ha már létezik a dossziénak szánt könyvtár, akkor az "Existing directory" után lehet ennek helyét meghatározni. Egy teljesen új könyvtárral rendelkező dossziét az "Internal defaults", illetve a "Like current" segítségével készíthetünk. Ez utóbbi annyiban különbözik, hogy az épp aktív dosszié összes beállítását (kivétel persze a könyvtár!) átveszi. Miután megadtuk a könyvtár nevét (esetleg az elérési útvonalat is), feltűnik a dosszié-beállító ablak. Ez tök ugyanaz, mint ami a régebbi verziókban a beállításoknál volt! Tessék beszerezni az összes AmigaVilágot és megkeresni ennek a leírását is! :) **(végre valami, amit én is értek - a törd.)**

- New separator:
Egy új elválasztó csík létrehozása, a dossziék csoportosításához. Sajnos a beígért "faszerkezet" elvet nem igazán tudtam kicsikarni belőle, úgy néz ki, hogy ez maradt a régi... de legalább pár hiba ki lett javítva.

- Edit:
A már említett dosszié-beállító ablak jelenik meg, illetve "Separator" esetén csak a cimkét írhatjuk át. Egyébként ez a menüpont egyenértékű a dosszién történő dupla-klikkel, ami azért kényelmesebb szerintem. ;)

- Delete:
Törlés, ami előtt értelemszerűen megerősítést kér a program.

- Order save/reset:
A dosszié pozicióját a listában a "Drag'n'Drop" módszerrel könnydén meg lehet változtatni. Ez a két almenü hivatott ezt a poziciót tárolni vagy helyreállítani. Gyengébbek kedvéért: Lenyomod a bal egérgombot a dosszié nevén és nyomva tartod! Ezután az egérrel a kívánt pozicióba mozgatod és felengeded az egérgombot. (ez lenne a "Drag'n'Drop")

Ezen kívül sok felettéb kellemetlen hibától is megszabadított minket a program készítője, csak párat írnák le ami rögtön az elején feltűnt:

- Ha egy elválasztó csíkot jelölsz ki a dossziélistában, akkor a levél-lista inaktív lesz. A régi verziókban a program ide-oda ugrált két, a csík által elválasztott dosszié közt!

Végre-valahára működik a letöltés előtti szűrő!!! Remote filter! Yess! ;) Ja, hogy eddig nem működött? Nem biza! Csak ezt "valaki" kifelejtette az első YAM-cikkből... Ehhe, igaz lapzárta után történt a módosítás... ***** Ide jön a törd. beszúrása! 8-) ***** **(legközelebb gonoszkodj egy kicsit magad ellen, és akkor tényleg nem kell beledumálnom - a törd.)**

- Az egész program gyorsabbnak tűnik és a visszajelzések alapján egyátalán nem fagy! Noha nekem voltak problémáim rögtön a telepítés után, de ezzel inkább nem terhelem a több, mint 2000 AmigaVilág olvasót. :) **(na ezt a számot vajon ki kotyogta el neked? - a törd.)**

Mielőtt lámernek nevezne valaki, megsúgom, hogy a MUI volt a bűnös, mint utólag kiderült...

Egy új kapcsolót is felfedeztem a beállításoknál a "Lists" lapon. A dokumentációt olvasgatván az idő kijelzéssel (de hol is?) van kapcsolatban. A lényege az új "időszámítás" alkalmazása, melyet az InterNet-en vezettek be az időzónák miatti eltérésből adódó problémák megoldására. Aki akarja, kísérletezzen vele, engem nem érdekel. :)))

2. Levélállapotok:

Most megpróbálom az összes szimbólum jelentését leírni, ami a levél listában a "Status" oszlopban feltűnhet:

- Zárt boríték: <UnRead>
Ezt a levelet még nem olvastuk el. (de lehet, hogy már 2 hónapja letöltöttük :)

- Zárt boríték + N: <New>
Mint az előző, de ez egy újonnan érkezett levél.

- Nyitott boríték: <Old>
Ez egy régebbi, már elolvasott levél.

- Nyitott boríték + R: <Reply>
Erre a levélre már válaszoltunk is.

- Nyitott boríték + F: <Forward>
Ez a levél tovább lett küldve valakinek.

- Megcímzett boríték: <WaitSend>
Feladandó levél.

- Megcímzett boríték + H: <Hold>
Ezt már megírtuk, de még lehet, hogy módosítjuk, ezért várakozik.

- Megcímzett boríték, felbélyegezve: <Sent>
Ezt a levelet sikeresen elküldtük.

- Kettészakadt boríték: <Error>
Valamilyen hiba csúszott be a levél elküldésekor vagy letöltésekor.

Ezek mellett még előfordulhat:

- Gemkapocs: <Attach>
Ehhez a levélhez különféle dolgok vannak hozzácsatolva. ;)

- Kulcs: <Crypt>
Ez a levél PGP-vel van kódolva, csak a jelszó ismeretében tudjuk elolvasni!

- Kis kulcs: <Signed>
PGP-vel aláírt levél, tehát a feladó "igazi"! ;)

- 3 fej: <Group>
Több címzettje is van a levélnek (nem biztos, hogy 3).

- Kis "i" betű: <Report>
A levél feladója visszajelzést vár, hogy mi történt a levelével.

- Felkiáltójel: <Urgent>
Sürgős, fontos levél!

Még kettő van ami a letöltéskor esetleg megjelenő előválasztó-ablakban jelenhet meg:

- Kuka: <Delete>
Letöltés után a szerveren törlődik a levél!

- Lemez: <DownLoad>
Ezt a levelet le szeretnénk tölteni

3. Levél írása:

Kissé nevetségesnek látom a dolgot, hogy csak a cikksorozat felénél :) kerül sor erre a részre, ami azért egy levelezőprogramnál igen fontos. Úgy gondolom, az eddigi ismeretek (konfigurálás) szükségesek ahhoz, hogy egyátalán használni lehessen a programot. Mert például hiába tudsz levelet írni, ha nem tudod, hol kell megadni mongyuk az SMTP-szervert! Nemde? ;)

Tehát megnyomtuk a ToolBar-on a "Write" gombot, vagy kiválasztottuk a főablak "Message/New" menüpontot. Feltűnik a levélíró ablak, mely 3 lapra van tagolva. Az első lap nagy részét a belső szövegszerkesztő foglalja el. Felül találhatunk még két keretet, és az ide tartozó ToolBar-t. A YAM belső szövegszerkesztője nem más, mint a MUI TextEditor bővítménye, értelemszerűen a MUI-beállítások/TextEditor lapon lehet ennek tulajdonságait (háttér, billentyűzet, stb...) beállítani.

Először is meg kell adnunk a levél célját, azaz annak a címét, akinek küldeni szeretnénk. Ezt a legfelső keretben lehet megtenni. Több címzett is

megadható, vesszővel elválasztva. Ha a címzett a címjegyzékünkben is szerepel, akkor elég az "alnevet" beírni. Sőt, eme legújabb verziónak van egy fantasztikusan kényelmes ujítása, miszerint elég a címzett álnevének az első pár karakterét begépelni és a program az első, a címjegyzékben talált bejegyzést magától beírja! Ha olyan álnevet írtunk, amely nem szerepel a címjegyzékben, tehát így az ehhez tartozó Email címet sem képes megkeresni a program, akkor jelez, hogy valami nincs rendben

A jobb oldalon még ket gombot talalhatunk, ebből az első a keretbe írt álneveket egészíti ki a címjegyzékben talált címmel, a második pedig a címjegyzéket hívja elo ahonnan kiválasztató a címzett.

A következő keret a levelünk témaja, ide értelemszerűen pár szóban utalni szokás a levél tartalmára... Nem fontos kitölteni, de ez nem szep dolog! .)

Ezek alatt egy gombsor helyezkedik el, ezek jelentése sorban:

külső szövegszerkesztő indítása
- szövegfájl beszúrása a kurzor poziciójától kezdődően
- kijelolt szövegrész kivágása
- kijelölt szövegrész másolása (mindkettónél a vágólapra kerül a kivágott rész!)
- a vágólapon fellelhető szöveg beillesztése a kurzor poziciójától kezdődően
- utolsó módosítás visszavonása (ezek szamát is a "MUI/TextEditor" beállításoknál lehet meghatarozni!)
- kovér betűk
- dőlt betűk
- aláhúzott betűk
- színes betűk (ezek kétállású kapcsolóként működnek, egyszerre is be lehet őket kapcsolni, vagy pedig a kijelölt szövegrészre lesznek hatással!)

A gombsorral egy vonalban, az ablak jobb szélén a szövegszerkesztő kurzorpozícióját jelzi Az legalsó mező a szövegszerkesztő: Ha be van állítva (lásd. első részben!), akkor a köszönések, ill. az aláírasunk már meg is jelent itt. Ezek közé kell megírnunk a levelet. :) A belső szövegszerkesztő (szerintem) nagyon kényelmes. a vezérő billentyüzet-kombinaciok alapbeállítása könnyen megszokhato. Ezeket most nem írom le, mert lehet. hogy nalad már más. Mint már említve volt, de azért mégegyszer: MUI/TextEditor! :)

Lehetőség van a levél szövegebe különféle elválasztó csíkokat tenni, ennek módját a menü leírásánál talalod meg.

A második lapon (Attachments) a levélhez csatolhatunk különféle fájlokat

Ez lehet kép, hang, film, stb.. A felso listában lesznek felsorolva ezek az állomanyok, az oszlopok jelentése:

- **File name**: a fájl neve ·)
- **Size**: - || - merete
- **Contents**: a csatolt állomány tipusa (MIME, lasd előző részben!)
- **Enc**.· a kódolási eljárás (UUencode vagy Base64)

Description: megjegyzés, az azonosítás megkönnyítéséhez

A listához az "**Add files**" vagy a "**Pack & add**" gombokkal lehetséges új bejegyzéseket adni. Ekkor egy fájl-kérdező segítségével meg kell adnunk a csatolni kivánt cuccot. A második gomb annyiban különbözik, hogy ezzel a csatolandó állományt először betömöríti a program. A beállítások "**Misc**" lapján lehet a tömörítő programot meghatározni!

A "**Delete**" gomb a listában kijelölt bejegyzéseket törli, a "**Display**" pedig megpróbálja az állomány MIME tipusához hozzárendelt program segítségével megjeleníteni a kiválasztott bejegyzést. A bal alsó sarokban a kódolás típusa határozható meg, ez lehet UUencode vagy Base64 A különbségeket már valamelyik részben részletesen ismertettem. A jobb alsó két keret közül a felső (MIME type) az állomány MIME típusát várja. Általában ez magától kitöltődik, csak hát van olyan állomány. amit nem tud azonosítani a program, ekkor szükséges ennek a használata. A keret jobb oldali gombja megkönnyití a kiválasztást. Az alsó keret (**Description**) a már említett megjegyzés, melyet természetesen nem kötelező kitölteni..

Még egy fontos dolgot megemlíteném: A csatolt fájlok csak a levél teljes befejezésekor fűződnek hozzá fizikailag a levélhez. Nagy fájlok esetén ez egy darabig (konfigurációtól és fájlrendszertől fugg) eltarthat, szóval tessék türelmesen megvárni az ilyen esetben előforduló hosszadalmas művelet végét! ·)

A harmadik lapon erdekes dolgokat lehet beállitani:

- Copies to:

Azok címei (álnevei), akiknek másolatot szeretnénk kuldeni. Elvileg ez ugyanaz mint a "To" mezőben a tobbi címzett.

- Hidden copies to:

Rejtett másolatok. Mint az előző, annyi különbséggel, hogy a levél fejlécében a másolatot kapó személyek NEM lesznek feltuntetve. Tehat minden egyes címzett úgy kapja meg a levelet, hogy nem tud a másolatokról! ;)

- From:

A levél feladója. Ide kapásból be van írva az Email címunk, de ezt meg lehet ám változtani. Azert ne örüljél, mert 20 mp. alatt kideríthető az ilyen ál-feladóval ellátott levél valódi küldője! Csak óvatosan! :)

- Reply-to:

Ez már hasznosabb valamivel, a levél válaszcíme, ha eltér a szokásostól. Ez is ki van töltve az Email címünkkel, vagy ha meg van adva, az alap válaszcímmel.

- Additional header:

Extra információk, melyek a levél fejlécebe kerülnek. Soremelés a "/n" karakterekkel idézhető elő!

Az első négy keret jobb oldali két gombja ugyanazt a funkciót tölti be, mint az elso lap "To" mezőjének a gombjai. Lásd ott!)

- Send options:

A level elküldése utáni teendok.

- Delete after sending:

Az elküldés után a levél véglegesen(!) törlődik, ha nem kapcsolod be akkor pedig a "Sent" dossziéba kerül.

- Return receipt:

Aktiválva ezt az opciót, a címzett levelezőszervere egy visszajelzést küld a sikeres atvitelről. Ellenben csak hibajelzést kaphatsz. Nem mindegyik szerver támogatja!

- Track message:

Bekapcsolásával visszajelzést kérünk a levél sorsáról Pl. elolvasta a címzett, egyből törölte, továbbkülte, stb... Ennek a működéséhez természetesen a címzettnek olyan levelezőprogrammal kell rendelkeznie ami ezt támogatja. (A YAM támogatja, még szép! :) Az is előfordulhat hogy a címzett letiltotta a visszajelzést, ezesetben így jártal! :)))

- Add personal info:

Felhasználói információk hozzáfűzése a levélhez. Erről már volt szó, de mégegyszer röviden: A címjegyzékben kell lennie egy bejegyzésnek a Te adataiddal! Ha a cimzett YAM-ot használ, akkor a levél elolvasásakor künnyedén be tudja illeszteni az adataidat a saját címjegyzekébe és ha meg van adva, még a képed is letöltheti!

- Importance:

A levelünk fontossága. A "Low" az egyátalan nem fontos, a "Normal" az általános és a "High" a nagyon fontos levelek. Ez utóbbiak kapnak egy felkiáltojelet a "Status" oszlopba! (főablak)

- Signature:

Az aláírás beállítása. A megfelelő alaírasoknak léteznie kell!

- **None**: nincs aláírás
- **Default**: alapbeállítás
- **Alt. 1 és 2**: alternatív aláírások

- Security:

Titkosítás, melyhez szükséges a PGP valamelyik verziója. Nem ajánlott az 5.0 vagy nagyobb, mert ezzel a YAM hajlamos fagyni!

None: nincs titkositás

Sign. a levél "alá lesz írva" a címzett PGP-kulcsával, a szöveg viszont továbbra is olvasható

- **Encrypt**: a levél titkosítva lesz a címzett PGP-kulcsával
- **Sign & Encrypt**: az előző kettő együtt
- **Send anonymously**: a beállított anonym-szerver segítségevel lesz elküldve a levél, azaz a feladó kiletét homály fogja fedni ;)

A PGP-vel való titkosításhoz szükséges, hogy a címzett PGP-kulcsával rendelkezzünk és ez be is legyen állítva a címjegyzékben! Figyelem: A PGP-vel kódolt levelek NEM tartalmazhatnak csatolt állományokat!!!

Következzenek az ablak menüi:

Text/New: Az összes szöveget törli a szövegmezőben!

- **Text/Open**: Szövegfájl megnyitása.
- **Text/Insert as**: Szövegfájl befűzése, a "plain" simán. a "quoted" minden sort megjelol (alapesetben a ">" jellel) és legvégül a "ROT-13 encrypted" egy érdekes titkositási eljaras. mégpedig az ASCII kódok "eltolásával".
- **Text/Save as**: Szöveg kinetése.
- **Text/Launch editor**: Külső szövegszerkesztő meghívása.
- **Edit/Cut**: A kijelölt szövegrész kivágása.
- **Edit/Copy**: - || - kimásolása

Edit/Paste: Vágólap beillesztése.

- **Edit/Paste as**: Mint az előző, a "quoted" es "ROT-13 encrypted" ugyanaz mint a "Text/Insert as" menupontnál!
- **Edit/Undo:** Az utolsó módositás visszavonása.

Edit/Redo: Az utolsó visszavonás visszavonása :), vagyis az előző ellentéte!

- **Edit/Glossary**: Ez egy segítség a szöveg írásához, bővebb leírása a menük után...
- **Edit/Textstyle**: A szöveg stílusa (kövér/dőlt/aláhúzott/szines).
- **Edit/Separators**: Elválasztó csík beillesztése, a "thin" vékony, még a "thick" vastagabb csíkot eredményez.
- **Edit/Emocitons**: "Mosoly-jelek" beillesztése, próbáld ki melyik milyen, de szerintem begépelni gyorsabb mint menüből kiválasztani! ;)
- **Edit/Type and Spell**: Helyesírás ellenőrzés engedélyezése, most tesztelem, a következő részben megpróbálom ismertetni...
- **Attachment/Add file**: Fájl csatolása a levélhez.
- **Attachment/Add clipboard**: A vágólapon levő cucc csatolása a levélhez.
- **Attachment/Add PGP-key**: A Te saját nyilvános PGP-kulcsod csatolása a levélhez. Ezt előbb be kell állítani a címjegyzékben a Te bejegyzésednél, tehát ez utóbbinak is léteznie kell! :)
- **Options**: A harmadik lapon levő opciókat itt is be tudjuk kapcsolni, állítani. Lásd kissé előbb... :)

Glossary:
Ez az ablak megkönnyíti a levélírást, segítségével egy azonosítóval ellátott előre beállított szövegeket egy duplaklikkel a szövegbe fűzhetünk. A **"New"** gomb egy új bejegyzést hoz létre. A bal oldali listában vannak felsorolva az azonosítók, melyeket a jobb felső keretben módosíthatsz. A bal alsó szövegmezőbe értelemszerűen az azonosítóhoz tartozó szöveget kell begépelned. Az **"Add selection"** egy ugyancsak egy új bejegyzést hoz létre, a levélíró ablak szövegmezőjében kijelölt szövegből! A **"Delete"** törli a kiválsztott bejegyzést, nem kérdez rá! És legvégül a **"Paste"** az aktív bejegyzéshez tartozó szöveget illeszti be a levél szövegébe... a kurzor poziciójától kezdődően. Ez utóbbi ugyanaz mint a duplaklikk az azonosítón! :)

Miután befejeztük vagy meguntuk a levélírást, esetleg meggondoltuk magunkat, az alsó négy gomb felé érdemes a figyelmet fordítani:

- **Send now**: A levél kimentésre kerül az "Outgoing" dossziéba, a csatolandó fájlok beolvasásra kerülnek. Ezután a levél elküldésre kerül, azaz a kapcsolatnak élni kell, különben hibaüzenetet kapunk!
- **Send later**: Mint az előző, de a levél nem küldődik el!
- **Hold**: A levél várakozólistára kerül, megkapja a "H" sztátuszt. Ugyanaz történik mint az előző kettőnél, de ezek a levelek nem kerülnek feladásra amíg ebben az állapotban vannak.
- **Cancel**: Kilépés, a program megerősítést kér, a "Discard" gomb megnyomásával adhatunk nyomatékot óhajunknak, ekkor a levél elveszik!

Előfordulhat hogy elfelejtettük (vagy szándékosan? :) nem adtuk meg a levél címzettjét. Ekkor a program figyelmeztet és lehetőség van az **"Add recipient later"** gomb segítségével címzett nélkül kimenteni a levelet. Természetesen így a levél várakozólistára kerül (Hold!) és később lehet módosítani.

4. Levél elolvasása:

A levélolvasó ablak 3 fő részre osztható. Legfelül egy ToolBar található, majd két (csak olvasható) szövegmező következik. Ezek közül a felső a levél fejléce, az alsó pedig a levél szövege.

Először nézzük a menüpontok jelentését:

- **Message/Edit:**
Egy új levélíró ablak jelenik meg, az épp olvasott levél összes tulajdonságával, szövegével. Minha épp most írtuk volna ezt a levelet. :)
- **Message/Move:**
A levél áthelyezése egy másik dossziéba.
- **Message/Copy:**
A levélről egy másolat készül egy másik dossziéban. A fájlnév kivételével minden meg fog egyezni.
- **Message/Delete:**
Levél törlése, beállítástól függően a levél a "Deleted" dossziéba kerül vagy végleg törlődik! Ha van következő levél az aktuális dossziéban, akkor azt beolvassa és megjeleníti a program.
- **Message/Print:**
Nyomtatás, meghatározható hogy az egész levelet vagy csak a szöveget, esetleg egy csatolt részét.
- **Message/Save:**
Kimentés, lásd még előző pont! (meghatározható...)
- **Message/Attachments:**
A csatolt fájlok megjelenítése (Display), az összes kimentése (Save all), illetve kivágása (Crop) a levélből. A kivágással vigyázz, mert a kivágott rész örökre elvész!
- **Message/New:**
Új levél írása.
- **Message/Reply:**
Válasz írása erre a levélre. A címzett és a téma (Subject) mezők automatikusan kitöltődnek és az eredeti szöveg sorait megjelöli a program. (Ez utobbi beállítástól függ!)
- **Message/Forward:**
A levél szövegrészének továbbküldése.
- **Message/Bounce:**
A levél változtatás nélküli továbbküldése. Csak az új címet kérdezi meg a YAM!
- **Message/Save address:**
A feladó (vagy címzett, ha ez egy küldendő levél) címének hozzáadása a címjegyzékhez.
- **Message/Change subject:**
A téma (Subject) megváltoztatása.
- **Navigation/Next message:**
Következő levél elolvasása. Az előző nem törlődik!
- **Navigation/Previous message:**
Előző levél elolvasása.
- **Navigation/Next unread message:**
Következő, még olvasatlan levél megtekintése.
- **Navigation/Previous unread message:**
Előző, még olvasatlan levél megtekintése.
- **Navigation/Next message in thread:**
Az erre a levélre írt válasz megkeresése. Ahhoz hogy minden dossziéban tudjon keresni, először be kell tölteni az indexeket. Ezt természetesen megkérdezi előbb...
- **Navigation/Previous message in thread:**
Megkeresi azt a levelet amire a válasz az épp olvasott levél. Tulajdonképpen az előző pont ellentéte. :)

A következő menüpontok csak szükség esetén aktívak!

- **PGP/Extract public key:**
Ha a feladó hozzácsatolta a levélhez a nylvános PGP-kulcsát, ezzel a menüponttal ezt felfűzheted a kulcskarikára.
- **PGP/Check PGP signature:**
PGP-vel "aláírt" leveleket ellenőrzi le, azaz a feladót azonosítja.
- **PGP/Save decrypted message:**
A PGP-vel titkosított levelek elolvasását a jelszó bekérése előzi meg, minden esetben. Ennek elkerülésére ezzel a menüponttal a már nem titkosított szöveget menthetjük ki egy szövegfájlba!
- **Settings:**
Az ablakban megjelenő információk beállításai.
- **No header:**
nincs fejléc
- **Short header:**
csak a fontosabb fejléc-mezők látszanak
- **Full header:**
az levél teljes fejléce látható
- **No sender info:**
csak a "From", "To", "Date" és "Subject" mezők látszanak
- **Data fields only:**
csak a szöveges mezők látszanak
- **Data and image:**
a szöveg és (ha van) a feladó képe is látszik
- **Wrap headers:**
a fejléc hosszú sorait tördeli
- **Textstyles:**
szövegstílusok engedélyezése/ letiltása (pl. egy forráslista a levél szövegében "érdekesen" néz ki szövegstílusokkal... :)

A ToolBar gombjaihoz tartozó menüpontok sorban:

- 1. Navigation/Next message
- 2. Navigation/Previouse message
- 3. Navigation/Next message in thread
- 4. Navigation/Previous message in thread
- 5. Message/Attachments/Display
- 6. Message/Save
- 7. Message/Print
- 8. Message/Delete
- 9. Message/Move
- 10. Message/Reply
- 11. Message/Forward

A gombsor mellett még megtalálható a levél állapota (Status), illetve a levél küldőjének képe, ha megtalálja a program...

5. Utószó:

Ennyi fért ebbe a részbe, remélem nem írtam túl sokat!? :) Mindenkitől elnézést kérek hogy késett az újság **(tévedsz, a cikket késett egy számot... - a törd.)**, de sajnos nem tudtam időre elkészülni a cikkel. Remélhetőleg ez többet nem fordul elő, becsszó! ;) A következő részben biztosan benne lesz a címjegyzék, a több felhasználó és ha addigra sikerül letesztelnem, a hejesírás-ellenőrzész! :)))

QXY



GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600

Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;

email: gadget@mail.datanet.hu

Nyitvatartási idő:

hétköznap 9-13, 15-18h szombaton 9-12

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) 35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt;) 100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt;) 150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home 205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD

GADGET Work 535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt) 10000.-
NEC 3D, VGA, SVGA, PAL multis. (haszn) 25000.-
Sony 17" multisync. VGA 1600x1280 152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler 24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt) 32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn) 30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI 92000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI 191000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) 6500.-
Recycled!
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r) 14400.
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r) 22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r) 28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r) 34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!
Blizzard 603e 160MHz LC040/25 73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25 77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25 123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra Wide SCSI csatoló is található!
CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r) 253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25 191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50 273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést erdményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony 200W Táp. +PC bill. +doc 59000.-
Atéo Bus 4 slot 72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434 35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros, 2xp. port 21500.-
Ethernet kártya 21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb. SANA-II komp.
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache 21500.
IDE kártya 2xIDE port 21500.-
16bit Hangk. FM,2 16bit cs, 32 hang. MIDI 53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r) 60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb. 1600x1200 24bit, 72Hz
BVision PPC 8Mb SGRAM 55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
3D LCD szemüveg modul 27000.-
CyberVisionPPC-hez
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III 53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz 45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r) 106000.-
Concierto IV (r) 62000.-
Hangkártya a PIV-hez.
Pablo IV (r) 40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos video-jel kimenet)
Paloma IV (r) 62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul, S-VHS, UHF-VHF Antenna be)

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r) 1430.
4Mb SIMM 9bit (r) 2750.
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO 9130.
32Mb SIMM 32bit EDO 11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba! 14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Dellina hangkártya Z-II/Z-III 104000.-
Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port
Buddha IDE kártya Z-II (r) 15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III 56500.-
+2 párhuzamos port!
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r) 54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r) 50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM parhuzamos porton

PCMCIA adapter a Graffito 24-hez 36000 -
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r) 39500 -
4 IDE adapter A1200/A4000 (r) 2500
PC bill. illesztő (r) 5000.-
egér 2 gombos (r) 2800 -
Belső floppy, 880Kb (r) 5000 -
Külső floppy, 880Kb (használt) (r) 6000
Hangdigitalizáló (r) 4800 -
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r) 2500 -
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r) 3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r) 2800
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r) 3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r) 4300
SCSI passzív terminátor (HPDB50M) (r) 1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r) 10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r) 2700 -
Modem, külső 33600 (r) 10800 -
Modem, külső 56000 16500 -

SCSI perifériák:

TOSHIBA 32xCD ROM külső 20350
Panasonic 32xCD ROM 28900 -

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR 75000
Yamaha 4xW/ 6xR 125000 -

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső 73000
Syquest 200Mb lemez 10000
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez 35000.
IOMEGA ZIP lemez 2900
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez 80000
IOMEGA JAZ lemez 20000 -

Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven 1450.-
Amiga programozási könyv lemez melleklettel.
Amiga Format (Angol) 3500.-
10/97+CD 11/97+CD
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. 11, 12/97 2100.
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól)
1 2 4 7 8 9 10
AMIGA Világ (Magyar) 500 -
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez 2500.
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez 1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MEKKA & SYMPOSIUM 2K-1

(1999.04.02.-1999.04.05.)

Deutschland-Fallingbostel

PARTY REPORT by cRIMSON jIHAD

Előre is leszögezem: szeretnénk mindenkitől elnézést kérni, aki jött volna busszal velünk, de Atesz lammersége miatt (tudni illik csütörtökön ment volna a busz, és Atesz hétfőn vitte vizsgáztatni, ami persze nemzetközi vizsga hiányával zárult) ez nem jött össze. Semmi gond, most már tudjuk, mik a buktatói egy PARTYBUSZ szervezésének, ezért jövőre garancia, hogy nem lesz semmi gond. Na mindl. Az eredmény végülis az lett, hogy négyen mentünk ki (Detox/CJ, ADR/CJ, Ethellon/ Resource és én Gab®yel/CJ) egy Opel Astrával, amit végletekig megterheltünk. Vittünk 2 AMIGÁT és Ethellon C=64-ét (+ 30 liter házifőzésű Österbraut és némi OSCART / Aki ismer minket, tudja miről van szó.../). Csütörtök éjfélkor indultunk, ugyanis a PARDEY péntek délben kezdődött és persze szerettünk volna időben odaérni (ami szokás szerint nem sikerült). KB hajnal 2 felé értünk a MAGYAR/osztrák (direkt kisbetű) határra, ahonnan egy kis parkolás és bűnözés (OSCAR) után sikerült is továbbhajtanunk. Valahol félúton kiderült, hogy ki tudja, mióta megyünk szar hátsó lampákkal, de sebaj, ez csak a zsarukat izgatta, mi siettünk. PASSAUNÁL 100-zal döcögtünk át a "határon", (EU RULEZ, visszafelé SUXX) ugyanis csak zölden villogó sorompókat találtunk hajnali ötkor, határőr meg egy szál se. Gond nélkül jutottunk el Fallingbostelig (ebben a faluban volt a PARDEY, Hannover fölött 63 kilométerre), eltekintve a kb. másfél órányi 0-5 km/h döcögéstől, amit az idióta németek okoztak (kilométeres sorok az autópályán, mert egy döglött macska alszik az út szélén, és mindenki megnézi). (Nem kell ahhoz döglött macska, elég, ha a sok germán kitódul az utakra - a törd.) Délután egyre sikerült is Fallingbostelbe érni, ezután 3/4 óra szívózás Detox CashCardjával (magyar bankszolgáltatás SUXXX), persze eredménytelenül. Sebaj tobiás, a belépők árát éppen összebírtuk dobni, végre beléptünk a PARTY-PLACEra (Heidmark-Halle sportstadion), ami kb. olyan 600 négyzetméter alapterületű.

PÉNTEK

Amit a belépő elsőnek észrevesz, az a QRVA NAGY vetítővászon (7X5 méter) a hozzátartozó kb. 4-5 millió (Ft.) érő projektorral, a kb 10-20000 wattos NONSTOP HANGERŐ, és a 900 fölötti résztvevők száma. A hangulat leírhatatlanul KHIRÁLY. Kerestünk is gyorsan helyet magunknak, leraktuk a gépeket, behoztuk a sört. (Hiába volt tiltva az alkohol, ha más TEQUILÁS üvegekkel rohangászott ki-be, a rendezők egy része már péntek délután velünk együtt beivott + bebűnözött.) Mikor mindent összeraktunk, tartottunk egy kis prezentációt (Kefie, The Law) a múlt évben megismert pécé (mert köztük is vannak jó fejek) haveroknak. Ezek után irány körülnézni, AMIGÁS haverokat keresni. Alig fél perc alatt sikerült is összefutnom Antibyte/SCOOPEX-szel (ő követte el a felülmúlhatatlan 1000% intrót, úgyhogy aki nem látta sürgősen pótolja be!). Megismertetett a csapat többi tagjával (pl. Nomad/SCOOPEX) és számomra eddig tök ismeretlen dudékkal is (Ultimo/KROONEN). Na ez a két srác vendégelt meg minket a 3 nap alatt vagy 3-4 rekesz félliteres HIDEG dobozos sörrel. Eközben beszálltak a buliba HAUJOBB-ék is, hoztak ők is némi folyékony üzemanyagot. (Mint a BP reklámban. Menet közben tankoltunk, nem vártuk meg, míg elfogy a benya.) Megpróbáltam összeszámolni, hányan gyűltünk össze, de mivel a két kezem kevés volt hozzá, arra a következtetésre jutottam, hogy lehetünk vagy 25-en a PARTY-PLACE melletti FÜVES placcon. Délután 5 felé nagy meglepetésünkre 2 organiser (és egyben SECURITY-s is) csatlakozott (RULEZ!) a mini BOOZEMBLYhez, és hoztak magukkal vagy 2 rekesz dobozos sört (+ német termésű " zöldséget "), ezzel is kifejezve vendégszeretetüket. Hát ez nem pityu! A belépőnek fizetett 60 DM-et lazan visszanyertük sörben, de ez azt hiszem, nem okozott hármunknak (Detox, ADR és én) túl nagy gondot. Habár a beszédkészségünk jókedvünk növekedésével fordított arányban csökkent, mégis sikerült megtárgyalni a magyar és külföldi partyk közti különbséget, a net sebességét és bill GAYte$ kiirtásának terveit...



Sajnos én már olyan este 9 körül az asztalunk alatti sörök és hálózsákok között kötöttem ki (K.O., de legalább szépet álmodtam az üvegek között), de hozzá kell tenni. volt kultúráltabb módja is az alvásnak, ugyanis az épület mögött szokás szerint felvertek egy 200 személyes, szobahőmérsékletre felfűtött sátrat, melynek padlóját vastag puha szivacsokkal pakolták alá. Nem baj, nekem kézenfekvőbb (illetve padlónfekvőbb) volt az asztal alatt, és itt nem rugdosnak fel a securityisek, mint a THE PARTY-n. Rendelkezésre álltak még zuhanyzók is (a kivetítőn mindig ki volt írva, mikor van boyshower vagy GIRLSHOWER, de ahogy a német mentalitást ismerem, szerintem voltak közös fürdőzések is), amik rendszeresen takarítva voltak, 90%-ban megfeleltek egy átlagember higiéniás szempontjainak. SNITT.

SZOMBAT

Szombat reggel (11:00 óra) van. Ébredés. Úristen, hol vagyok? Ja, hogy éjszaka megint jól éreztem magam. OK. Akkor minden rendben van, gyerünk reggelizni (májkrémes kenyér + sör). A kiadós reggeli után megindultam az INFODESK felé, hogy a LOCAL és INTERNETről informálódjak. Ami a sorok között bolyongva feltűnt, hogy NINCS 1 DARAB quaker SEM!!! (Ugyanis aki quakenukemezni mert volna, pláne a LOCALNETETEN, azt perceken belül ráállították volna a kijáratra vezető röppályára, minden holmijával együtt, a belépő árának visszatérítése nélkül (es ezt az INVITATIONban is leszögezték)! Mikor az infodeskhez értem, kiderült, hogy a NET már péntek délután óta megy. (Ahogy az időpont ki volt tűzve, percre pontosan 16:00-óta gond nélkül zörög, kifele is!) A szükséges adatokkal a kezemben és vigyorral az arcomon (Gondoltam, csak összeomlik egyszer a pc szerver, de ez nem történt meg, mert nem pc volt!) visszatértem a CJ HQ-hoz azzal a reménytelen céllal, hogy felrugdosom a Detoxot, rakja össze a NETet. Hardveresen sikerült is, szoftveresen csak egy német dude segítségével (elég laza configja volt: A4000, CYBERSTORM PPC, CYBERVISION, 128 MB RAM , 15 GB HDD, 24 colos monitor). Miután mindent sikerült összehackelni, iszonyú nagy meglepetésünkre minden szó nélkül ment. Amitől az asztal alá estünk, az az INTERNET sebessége volt (A matáv bekaphatja a bránert!!!). A külső net nem 2-3-4000 cpssel ment mint nálunk, hanem 55-60000 CPS-sel, ami igencsak a magyar sebesség hússzorosa volt. A LOCALNET "csak" 4-500000 CPS-sel vánszorgott!!!!! Az első próbát a hollywood.com-ról eszközöltem, kijelöltem egyszerre egy 3, egy 5 és egy 8 megas movot, AMIT KEVESEBB MINT 8 PERC ALATT TÖLTÖTT LE! Szóval EZT HIVJÁK PARTYNAK. Azt és még többet is kaptunk a 60 márkáért, mint amit a szervezők beígértek, és mint amit elvártunk. Összesen kb. 4-5 GIGABYTEOT leecheltünk le 2 nap alatt. Még szombat kora délután sikerült bejutnunk az #AMIGAHU-ra, be is írtunk a topicba, meg dumáltunk RATMAN-nel, de ez sajnos A PARTY folyamán többször nem sikerült, mert a magyar szerverek nem engedtek be minket. Ekkortájt érkezett meg a PARTYPLACÉRA a Drifters, élükön a fiúzabáló Clary-nénivel (IORD! Hol voltál te ilyenkor???). Hazáját tekintve francia az aranyoskám, (Akkor biztos tudhat valamit.. Mármint programozni...) és csak angolul tudott kommunikálni, de azt olyan QRVA FRANCIA akcentussal, hogy az embernek égnek állt tőle a (Khm...) haja. Őkelme most sem hazudtolta meg magát (már ami a hormonjait illeti), ugyanis óránként más fiú fügy...(Khm..) akarom mondani ölében ült.

Ez idő alatt már mentek a compók, ahol a Drifters is képviseltette magát (Wild compó, sokadik hely sajnos, pedig jól sikerült a



WildDemojuk. Napközben híre ment, hogy valami magyar dudék pénteken elég KHIRÁLY HANGULATot csináltak odakinnt, (tök ismeretlen egyének jöttek OSCARÉRT könyörögni, és volt aki márkában fizetett is) minek következtében meg merem kockáztatni, kétszer annyian gyűltünk össze odakint, mint előző este. Ismét jól megápoltuk az magyar-osztrák-német-dán baráti kapcsolatokat. Megint jöttek organizerek (RULEZ!), hoztak sört is, úgyhogy megint mindenki jól érezte magát. A szombat éjszaka komolyabb esemény nélkül telt el, ismét compók és asszem valami filmet is vetítettek. Utána jött a kistörpe, és elvágta nálam a szalagot. SNITT.

VASÁRNAP

A vasárnap délután számomra meglepő és mulatságos volt: MEGÉRKEZETT PETRO CSICSENKÓ VÁNDORCIRKUSZA !!!. Petrobá hozott 5 Új ezerkettest compódíjnak (Amit ki*aszásból a pc-s compók nyerteseinek osztottak szét! Legalább megtudják, mi az A SZÁMÍTÓGÉP !!!), párszáz Amigás posztert (BACK FOR THE FUTURE !), tollat, öngyújtót, matricát és a fenomenálisan szar AMIGÁs himnuszt (ebből a cd-ből vagy háromszázat osztogatott szét). Mikor mikulásbácsi puttonya kiürült, a már nem praktizáló Petrót lerohanta a sok infóra és autógrammra éhes dude. Röhejes,



hogy reklámra egy vagyont csesz el (a cd volt a legfölöslegesebb, pláne, ha ilyen szar), ahelyett hogy valami kézzelfogható eredményt mutatna fel (Új gép, új OS). Szegénykémnek elég vörös volt a bucija, valószínűleg azért, mert az Amiga Internationaletól őt küldték ki az aknamezőre, és ettől felment egy kicsit a vezérhangya a fejében. Este muszály volt hamarabb megkezdeni a mini-BOOZEMBLYT, mert kilenckor kezdődött az AMIGA-DEMO COMPÓ! Mi már olyan háromnegyed kilenckor betámolyogtunk, hogy legyen helyünk a PROJEKTOR előtt, (NAGYON NAGY FLESH !) de korán érkeztünk, mert fél tízig Ronny/TEKLORDS nyomatott igen kemény TECHNO muzaxot komplett DJ szerkóval, élőben mixelve. Eközben kintről a helyi polizei terelt be mindenkit, ugyanis Antibyte kis Grundig magnójából 2 és fél napja folyamatosan üvöltött 5 WATTAL a kőkemény GABBA (ez egy nagyon durva HARDCORE stílus HOLLANDIÁBÓL), erre a helyiek bekattantak, és kihívták a YARDOT. Ennek az lett a vége, hogy kintről vagy kilencven mulatozó embert tereltek be. Az AMIGA DEMO COMPO nagyon KHIRALY volt, (illetve csak három csapat, a SKARLA, az OZONE és a HAUJOBB demója) csak az a kár hogy nem emlékszem rá... De utólag azért megnéztem. Hozzá kell tenni, nem volt kötelező papíron szavazni, ugyanis ott volt a LOCAL NET. Ahogy lementek a demók, 5 percre rá már le is tölthetted a LAN-ről. A compók után megint nekiálltunk jólérezni magunkat, közben Detox vinyói úgy híztak, mint a tenyészmalacok. Reggelig már nem is történt semmi különös, olyan 200 ember hazaballagott, a többi már megvárta a reggeli tizes misét (akarom mondani díjkiosztást). Hajnalban többször is bemondták, hogy már csak pár darab PARTYPÓLÓ van, úgyhogy aki még nem vett, az vegyen (30 DM). Én a múltévből okulva addig vártam, amig azt nem mondták, hogy már van FREE PÓLÓ is. Úgy volt FREE, hogy vinnem kellett 3 teli szemeteszsákot, de ott kellett üreset kérnem az INFODESKnél, és előtte a nickemet is ráírták az üres zsákra, nehogy csaljak, és már telepakolt zsákot hozzak el. Ugyebár A MAGYAROK LELEMÉNYESEK, fogtam az üres feliratos zsákokat, és beléjük rakattam 3 telit. Nem csaltam. 5 perc takarítás nekem megért egy QRVA DESIGNOS 4000 forintos PARTYPÓLÓt.

Eljött a várva várt eredményhirdetés pillanata. (Remélem a RESULTS.TXT és az összes AMIGÁS ANYAG felkerült a CD-mellékletre.) **(Majd a következőre... - a törd.)** A DÍJAZÁS VOLT VAGY 5 MILLIÓ FORINT!, ebből az össz pénzdíjazás 12000 DM (1.6 MILLIÓ FORINT) volt. Ez asszem elég motiváló dolog, úgyhogy valószínűleg jövőre a CRIMSON JIHAD legalább 3 kategóriában fogja képviselni magát. AMIGÁS nyeremények voltak bőven: 5 db A1200, 3 DB Picasso , 3 DB Ariadne II és asszem 2 DB Catweasel. Valamivel ti is készüljetek (1 évetek van rá), mutassuk meg a nyugatnak, hogy a " balkán " is tud valamit. (A partyn azért hálistennek nem volt semmiféle megkülönböztetésben részünk, csak hazafelé az osztrák autópályarendőrség állt hozzánk genya módon, de ők aztán olyan stílusban, hogy kevés lett volna beléjük 10 tár is...) Az AMIGA DEMO COMPÓT (és a PSX DEMO compót is) a HAUJOBB nyerte, bár szerintem ez csak valami protekció volt (szavazzuunk a hazaiakra), és annyira nem is voltak jók.

A PARTY színvonalát a végletekig emelte, hogy a díjkiosztás után a jónép közé több száz CD-t dobáltak be (Én is elkaptam egy NORDPOOL SCALAs CD-t, ami asszem van vagy 5-10 rugesz.) Mikor a kedélyek lecsillapodtak, mindenki nekiállt pakolni. Mi (A Crimson Jihadra jellemzően) szokás szerint legutolsónak hagytuk el a PARTYPLACE-t. Már rég bemondták, hogy mindjárt kilövik a 220-at, de Detox még 12:00-kor is LEECHELTE le a warékat a LAN-ről (A HUB-ot már hajnalban elvittek, erre ő bekötötte a NETCABLE-t közvetlenül a ROOT-ba. KHIRÁLY!). Eközben mi jó magyarok módjára begyűjtöttük a SZÁNDÉKOSAN (NEM VÉLETLENÜL) otthagyott kajákat (BONTATLAN narancslevek, BONTATLAN nutellás kekszek, kólák és Toffifee.)

DU 13:00-kor indultunk haza, a parkolóban még MEGRUGDOSTUNK egy DÖGLÖTT pc-S MONITORT, meg hagytunk némi kereknyomot magunk után (fonnyadt zacskós kakaót raktunk a kerekek alá, ami igen szépet durrant) aztán teljes gázzal hazaindultunk. Hazafelé nem volt túl sok gond, csak pár dolog, ami zavarta a közérzetünket. A német-osztrák határra valahogy mégis kerültek határőrök (gondolom a KOSZOVÓI VÁLSÁG MIATT volt szigorítás), és ugyi a magyarokat egyből félre is állították. Ausztriában 130 km/h helyett 200 km/h-val vánszorogtunk, amit némi autós üldözés után 1000 ATS-ünk bánt meg. A magyar határon a gépekről kiviteli papírokat kértek, amiről azért sikerült lebeszélni akadékoskodó honfitársunkat. Innen 1 ÓRA alatt, hajnali háromkor érkeztünk meg BUDAPESTRE. Hát ennyi lett volna rövidke kis beszámolóm (az ujjam lerohadt mire begépeltem), remélem sokaknak sikerült kedvet csinálnom A PARTYhoz, és sokakat sikerült elriasztanom tőle. A PARTY jövőre is a húsvét előtti pénteken kezdődik, és húsvét hétfőn ér véget, így hát már most tervezzétek. Senki nem mondhatja, hogy későn szóltunk, és ha a dolog kezd aktuálissá válni (és PETIKE is áldását adja rá), szeretnénk ezzel kapcsolatban hirdetést tenni az újsiba (pontos időponttal, kikalkulált árral, viszont a belépő ára már tuti: 70 Dm). A SYMPOról készült videót előreláthatólag megtekinthetitek a FuCk-Ya 2 partyn. Addig is készüljetek, tegyetek félre moneyt,

A MEKKA & SYMPOSIUM 2K-n találkozunk!

UI: Amíg valaki nem jön el erre a PARTYRA, nem tudja felfogni, milyen COOL! Végül szeretnék baráti köszönetet mondani DETOX-nak a többiek nevében is, mert Ő VEZETTE LE EGYEDÜL (SZINTE MEGÁLLÁS NÉLKÜL) A 2 X 1363 KILOMÉTERT, ANÉLKÜL, HOGY BÁRMI BALESET TÖRTÉNT VOLNA !

MEGA THC (BOCS!) THX DETOX!!!!!!!

Gab®yel of cRIMSON jIHAD

Lapzárta előtt még mi is beleszólnánk! / Detox + ADR /

Én vagyok az letlen magyar tag, aki minden SYMPON (számszerint négyen) kinnt volt (KHIRÁLY), és bizton állíthatom, hogy ha egész évben 1 PARDEY közül kellene választanom, AKKOR AZ A SYMPOSIUM LENNE! Mind a szervezés, mind a lebonyolítás + a hangulat messzemenőkig PROFI és RULEZ!, a másik szempont pedig, hogy a szervezők AMIGA-val dolgoznak, és PROPAGÁLJÁK AZ " ÜGYET " !!!!!

Detox of cRIMSON jIHAD

A pardey biztos nagyon QRVA Yo volt, de sajnos semmire sem emlékszem. A videofelvételek megtekintése után már elhiszem, hogy én is ott jártam. És nagyon Yol szórakoztam!

ADR of cRIMSON jIHAD



PREVIEW

Előzetes az AmigaVilág szeptemberi számának tartalmából:

Be kell látnunk, hogy az előzetesekben beígért cikkek csak akkor jelennek meg tényleg a magazinban, ha a T. cikkírók is úgy gondolják... Ezért az itt írtakat fogadjátok némi fenntartással - mindenesetre szeretnénk a lehető legjobban tartani az itt vállaltakat. Lássuk, mit kaptok a szeptemberi 500 Forintért:

FUSION

Mostani számunkban a Shapeshiftert mutattuk be, a következőben a nagy riválist, a Fusiont vesszük nagyító alá. Igaz, a PPC változat egyre távolibbnak tűnik, de a 68k-s is megérdemel egy cikket az AmigaVilágban.



NAPALM

Végre-valahára egy játék, amivel nem kell szégyenkeznie az Amigás stratégáknak. Ha sikerül



addig végignyomnunk a játékot, a leíráson túl az egyes pályák teljesítéséről is ejtünk néhány szót.

Állandó rovataink:

Cheat corner, Internet, CD ajánló, Levelező rovat, olvasói játék, apróhirdetés stb.

Ha írtok nekünk, miről olvasnátok a legszívesebben (vagy mi az, ami nem tetszett), azzal Ti is befolyásoljátok az AmigaVilág tartalmát.

Még mindig soxeretettel várjuk a cikkeiteket! Írhattok bármiről, aminek köze van az Amigához... Pénzt nem kaptok ugyan érte (az AmigaVilággal senki sem keres pénzt, egyelőre...), de gondoljatok csak az unokákra, akiknek lesz mit mutogatni... Komolyra fordítva a szót: ha olyasmiről tudsz írni, amiről még nem volt szó (játékleírások, apró segédprogramok), szívesen közzétesszük.

Ha Amiga Klubokról kapunk némi infot, azt is szívesen megosztjuk az olvasókkal.

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
E-mail: amigavilag@syneco.hu
Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-209-446-727

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 1999. szeptemberében várható.

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk

Az AmigaVilág megvásárolható a következő üzletekben:

Gadget Computer 6600 Szentes, Ady E. u. 1.
PC Pince 9400 Sopron, Erzsébet u. 15.
ASYS Kft. Budapest, Csengery u. 86.

Amiga szoftver

Aces of the great war	1592	1990
Alien Breed sp. & Qwak	3200	4000
Ambermoon	7920	9900
Amiga Developer Environment 1, 2	3397	4247
Amiga Forever 2.0	13212	16515
Amiga Magazin 1-2, 3-4, 5-6, 11-12	189	236
Amiga OS3.1 (A600)	4800	6000
Aminet 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27	3114	3893
Aminet 8, 12, 13, 15	566	708
Aminet Set 2, 3	4530	5662
Aminet Set 4, 5, 6, 7	8116	10145
Amiga Theme /Back for the Future/	2200	2750
Animatic	755	944
Anime Babes Spec. edition	6606	8258
APC&TCP vol. 1. & 2.	632	790
Art Studio Pro	8116	10145
Assembly 95 - eRavel	1510	1887
Assembly CD - Third Release	944	1180
Banshee	3096	3870
Beauty of Chaos	566	708
Big Red Adventure	6606	8258
Blue Max	1592	1990
Cartoon Clipart (Epic Marketing)	5662	7078
Chuck Rock	2800	3500
Chuck Yeager's adv. flight trainer2	1592	1990
Cinema 4D angol	15100	18875
Civilization	5200	6500
ClipArt (Weird Science)	2831	3539
Cloanto - Amiga Forever+Ppaint 7.1	11120	13900
Cloanto - Personal Suite	4800	6000
Cloanto - The Cara collection	4800	6000
Cocktail CD	2584	3230
Corporation	1920	2400
CybergraphX 4	6229	7786
CygnusEd Prof Release 4	7550	9437
Damocles	1592	1990
Das Boot	1592	1990
Deluxe Paint 5	6606	8258
Demoniak	1200	1500
Demos Are Forever	566	708
Diggers & Oscar	1600	2000
Directory Opus Magellan 2	12835	16044
DPaintIV AGA	3600	4500
DPaint V CD	6160	7700
Eat the Whistle	6040	7550
Elastic Dreams	18497	23122
Electronic Teacher	13212	16515
Envoy 3	12269	15336
Epic interactive encyklopedia	7160	8950
F/a-18 Interceptor	1192	1490
F16 Combat pilot	800	1000
F19 stealth fighter	2392	2990
F29	1592	1990
Fighter bomber adv. mission disk	1592	1990
Final fight	800	1000
Final Odyssey	4719	5898
Flight of the intruder	1992	2490
Flyin' high	3992	4990
Flyin' High data disk 1	1600	2000
Flyin' High data disk 2	1600	2000
Fontomania	2831	3539
Foundation	9437	11797
Fractal Pro image library	944	1180
Free objects 3	2280	2850
Fun Clips 1, 2	3209	4011
Geek gadgets MAY '98	2680	3350
Genetic Species	9437	11797
Get Connected (Miami,Ibrowse,Yam)	17931	22414
Giga graphics 4CD	4000	5000
Giga PD v3.0	1132	1416
Gladiator	1592	1990
GoldFish	2000	2500
Great Courts	800	1000
Grolier encyklopedia	10080	12600
Guiness Encyklopedia (MAC&SS)	3192	3990
Gunship	1592	1990
Havaiian Odyssey	1592	1990
Hexen & Heretic	6392	7990
Hollywood Studio	5096	6370
Ibrowse	11325	14156
Image Mate Gold	1600	2000
Image Mate Silver	1600	2000
Insight dinosaurs	2800	3500
Internet gyöngyszemek	2392	2990
Jaktar	2392	2990
Kara Collection	4152	5191
Kargon	2392	2990
Larry I	1992	2490
Last ninja 3	1600	2000
Legacy of Sorasil	2400	3000
Lemmings	3200	4000
Light Rom	4377	5471
Light Rom 6 (4CD)	10381	12976
Light Rom Gold	6795	8494
Lotus turbo challenge2	1192	1490
M1 tank platoon	2392	2990
Mag!	1887	2359
Magic Publisher (4CD)	5662	7078
Marblelous	632	790
Maxon Atlas	8305	10381
Maxon C++	24537	30672
Maxon Cinema Font	13212	16515
Maxon Pascal 3	32087	40109
Maxon Raytrace Pro	10381	12976
Maxon TeX	10947	13684
Media Clips 10CD	7120	8900
Meeting Pearls 4	944	1180
Megahits 4 & 6	944	1180
Miami 3.x (CD)	10947	13684
Microcosm	3200	4000
Mirage (MAC&SS)	4960	6200
Mods Anthology (4CD)	7927	9909
Myst	10000	12500
Nemac IV	6040	7550
Network CD	2415	25191
Nigel Mansell's world championship	2784	3480
Nordpool	4360	5450
Octamed Sound Studio	944	1180
Oh yes, more worms	2720	3400
Oldtimer	4800	6000
OnEscapee	9437	11797
Opus Plus CD	7550	9437
Oxyron Patcher	4341	5427
p.OS pre-release	5296	6620
PC Network	4800	6000
PC Task v4.x	24537	30672
Perfect pictures	3024	3780
PFS 2	10853	13566
Picture manager catalog	2000	2500
Picture Manager Pro5	15100	18875
Pinball brain damage	3992	4990
Pinball Fantasies	3200	4000
Pinball Illusions	944	1180
Pirates Gold	2800	3500
Ports of Call	1192	1490
Ppaint 7.1	7550	9437
Print Studio Pro	8116	10145
Quake	13590	16987
Quarterback Tools bundle	5662	7078
R-H-S color collection	3424	4280
Railroad Tycoon	2392	2990
Reach for the skies	1200	1500
Red Hat Linux v5.1	4907	6134
Rexecute	7927	9909
RHS Color Collection	4719	5898
RHS DTP Collection	2800	3500
Rise of the robots CD	2392	2990
Rise of the Robots floppy	2392	2990
Rodland	5000	6000
Samba world cup	9060	11325
Scala Plug In	8871	11089
ScalaMM400 CD +2CD	34000	42500
Sexy Singles (MAC&SS)	2912	3640
Shadow of the 3rd moon	6320	7900
Siamese System v2.	11325	14156
Siegfried Alpha	4530	5662
Siegfried Antivirus	4530	5662
Siegfried Copy 2.x	5662	7078
Silent service II	1192	1490
Simon the sorcerer	4341	5427
Sixth sense investigations	7550	9437
Speccy Classix 98	4719	5898
Starfilght	1592	1990
Starglider 2	1592	1990
Studio Professional v2.2	8305	10381
Subwar 2050	2792	3490
Super Putty	1600	2000
Superview Productivity Suite	7550	9437
Surf Ninjas	1600	2000
System Booster	1887	2359
Team Yankee	2392	2990
Teenage mutant hero turtles	5000	6000
Testament	2392	2990
The Chaos engine	3200	4000
The colour library	2800	3500
The killing cloud	1592	1990
Their finest hour	1992	2490
Their finest missions vol1	1192	1490
Theme park AGA+ECS	4719	5898
Thunderstrike	1592	1990
Tornado	2000	2500
Trapped 1+2	2800	3500
Trapped 2	1600	2000
Turbo Print prof. 6.x	16987	21234
Turbocalc 2.1	1760	2200
Turbocalc 5.0	20762	25953
U.S.S. John Young	1992	2490
Ultimate Blitz Basic	6606	8258
Ultimate body blows	2000	2500
Ultimate super skidmarks	4719	5898
Utilities professional 1-1500	2000	2500
Video creator	4000	5000
Virtual karting 2	5285	6606
Vulcanology (10 játék 1CD-n)	6229	7786
Wendetta 2175	6040	7550
Wet!	10192	12740
Wing commander	1200	1500
Wings	1992	2490
Wordworth 6 Office	9437	11797
Wordworth 7	14722	18403
Worms	3200	4000
Zombi	1492	1990

AMIGAonly, AmigaRulez, AmigaVilág magazinok, régebbi számok (576kByte, AGuru is!)

A listán nem található termékekről kérjen tájékoztatót!

50.000 Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség.

ASYS Kft. Cím, telefonszám a túloldalon!



AMIGA

SZOFTVER - HARDVER

Budapest, Csengery u. 86.
Tel/fax: 06-1-302-4672
Mobil: 06-20-9446-727
E-mail: pcpince@syneco.hu

Hardver

[illegible]		
Atéo Concepts tower	40000	50000
Universal led adaptor	1500	1875
A4000 tower kit	50000	62500
Atéo Bus (4slot)	52000	65000
Pixel64 (24 bites grafkártya)	28000	35000
Ateopar (parallel board)	10000	12500
Ateoser1 (serial board)	10000	12500
Ateoser2 (2db soros)	12000	15000
AteoIO (2soros, 1 párh)	15000	18750
Mechanikus adapter más tornyokhoz	2000	2500
Micronik PSU=>Ateo busz	3700	4625
DD floppy A600&A1200-hoz	9000	11250
Ateo IDE-MUX (4ide egység) A4000	6000	7500
A1200 belső bill.adapter PC bill-hez	11500	14375
külső billadapter (minden amiga)	13500	16875
400dpi egér	2800	3500
Digitizer FG24 (736x512,24Bit)	50000	62500
Hangdigi sztereó	7000	8750
Micronik		
infinitiv II torony, táp nélkül	44000	55000
ua, +táp	49000	61250
billház+interfész	16700	20875
Z2 bus board (5db ZII, video opc)	47000	58750
Z3 bus board (5db Z3, video opc)	98000	122500
infinitiv torony, bill.	29000	36250
ua, plusz Z-II bus board, video opc	65000	81250
ua, plusz 3-4k cpiu slot, Z3	130000	162500
infinitiv A1300 Tower	111000	138750
infinitiv A1300 Tower + scandoubler	128000	160000
ua, plusz ZII	150000	187500
ua, plusz Z3	194000	242500
táp	15000	18750
infinitiv bill adapter, minden	21700	27125
4x AT-busz adapter	2800	3500
Ram kártya max8MB, fpu, óra	11100	13875
3,5" DD belső A500	11000	13750
3,5" HD belső A500	17000	21250
3,5" DD belső A4000	11000	13750
3,5" HD belső A4000	17000	21250
3,5" HD belső A1200	17000	21250

ROM 3.1 A1200	11100	13875
ROM 3.1 A1200, +könyv, lemezek	18600	23250
ROM 3.1 A4000	11100	13875
ROM 3.1 A4000, +könyv, lemezek	18600	23250
RGB=>VGA adapter	2400	3000
Parnet kábel 3m	2400	3000
Digipen 606 (15,24x15,24cm)	28800	36000
Digipen 906 (22,86x22,86cm)	33800	42250
Digipen 1212 (30,48x30,48cm)	43300	54125
Micronik Genlock MG 25	73900	92375
Micronik Genlock BX	116800	146000
Genlock BX key-pad key-100	29300	36625
Genlock infravörös távirányító	15000	18750
Genlock BX/MG25 külső tápegység	7400	9250
Belső scandoubler video slothoz	20000	25000
Belső scandoubler alap 1200-hoz	21000	26250
Külső scandoubler RGB portra	24000	30000
Flickerfixer video slothoz	58000	72500
Amiga 4000 Classic tower	339000	423750
Grafikus kártyák		
CyberVision 64/3D, 4MB használt		55000
CyberVision64 4MB használt		50000
Scandoubler	24000	30000
BVisionPPC	57000	71250
CyberVisionPPC	69000	86250
Monitorok		
Használt Belinea, Sony,Compaq monitorok "14-17""-ig rendkívül kedvező áron!"		
2,5"=>3,5" merevlemez átalakító	2000	2500
rgb=>VGA csatlakozó		2500
A520 TV modulátor használt		4000
Amiga 500, táp használt		6000
Amiga 2000, GVP 30/40 turbokártya, SCSI vezérlő, 4x SCSI CD ROM, 8MB ram, 2db belső floppy		46000
Amiga 1200 használt 3,5" HDD csatl.		35000
CD32 használt		16000
2 gombos egér		3500
VLabMotion használt		140000
Toccata használt		90000
VLabMotion+Toccata		210000
Külső DD floppy (használt)		5000
Cyberstorm MK 40/40 használt		55000

STB:		
Apollo 2030 25MHz 882, SCSI2, 2 slot	33900	42375
Apollo 2040 25MHz, SCSI opció	49600	62000
Apollo 2040 40MHz SCSI opció	58500	73125
Apollo 2060 50MHz, SCSI opció	113000	141250
Turbo 1230 MK-2 68030 40MHz, scsi opc.	19900	24875
Turbo 1230 MK-2 /882 40MHz scsi opc.	22600	28250
Turbo 1240 68040 25MHz, scsi opc.	41500	51875
Turbo 1240 68040 33MHz, scsi opc.	49000	61250
Turbo 1240 68040 40MHz, scsi opc.	60000	75000
Turbo 1260 50MHz, scsi opc.	113000	141250
SCSI modul a Turbo sorozathoz	16800	21000
Multivision 1200SD Scandoubler külső	19800	24750
Multivision 1200FF flickerfixer külső	28300	35375
MV upgrade scandoublerről FF-re	8500	10625
MegaChip 2MB A500&A2000	24500	30625
Catweasel-MK2 floppy vezérlő A1200&4000	19800	24750
Buddha Z2 IDE vezérlő	15100	18875
Catweasel Z2	28300	35375
Winner AT/IDE vezérlő (9MB/sec!)	18800	23500
IDE-FIX Express (9MB/sec!)	16440	20550
Winner Torony A1200-ashoz	44800	56000
AI egér+boing ball egérpad	3120	3900
Joystick-egér átkapcsoló	792	990
Melody - Z2	33900	42375
Melody1200-base	51200	64000
Melody1200-plus (MP2)	58000	72500
Melody1200-pro (MP3)	72500	90625
Turbo1230-MK3/40MHz (FPU,SCSI opc.)	19900	24875
Phase5		
Blizzard 603e 160MHz 40/25LC	68000	85000
Blizzard 603e 160MHz 40/25 FULL	72000	90000
Blizzard 603e 200MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e 240MHz 40/25 FULL	115000	143750
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 FULL	112000	140000
Blizzard 603e+ 200MHz 60/50	195000	243750
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 FULL	135000	168750
Blizzard 603e+ 240MHz 60/50	215000	268750
Cyberstorm PPC 200MHz 40/25 FULL	158000	197500
Cyberstorm PPC 200MHz 60/50	235000	293750
Cyberstorm PPC 233MHz 40/25 FULL	179000	223750